

**ANALISIS EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH SANTRI
USIA DINI DI PONDOK PESANTREN TAHFIDZ QUR'AN ANNAHL
KABUPATEN SORONG**

SKRIPSI



Nama : Rita Sri Ayu

NIM : 148320718065

**PRODI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS PENDIDIKAN EKSAKTA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH (UNIMUDA)
SORONG
2025**

LEMBAR PENGESAHAN

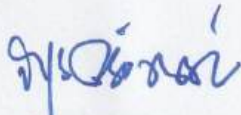
**ANALISIS EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH SANTRI
USIA DINI DI PONDOK PESANTREN TAHFIDZ QURAN ANNAHL
KABUPATEN SORONG**

**NAMA : Rita Sri Ayu
NIM : 148320718065**

Skripsi ini telah disahkan oleh Dekan Fakultas Pendidikan Eksakta
Universitas Pendidikan Muhammadiyah (Unimuda) Sorong.

Pada: 26 November 2025

Dekan Feksa,


Sahidi, M.Pd.
NIDN. 1425088701

Tim Penguji Skripsi

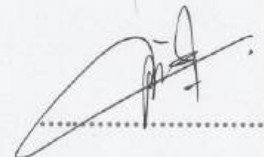
1. Dr. Firman, M.Pd.
NIDN. 1424129001

2. Muhamad Ali Kasri, M.Pd.
NIDN. 1417089202

3. Sahiruddin, M.Kom.
NIDN. 1412049101




26/11/2025





**ANALISIS EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH SANTRI
USIA DINI DI PONDOK PESANTREN TAHFIDZ QUR'AN ANNAHL
KABUPATEN SORONG**

SKRIPSI

**Untuk memperoleh derajat sarjana pada
Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA)
Sorong**

Dipertahankan dalam ujian Skripsi

Pada tanggal

Oleh

Rita Sri Ayu

Lahir

Di Kuningan

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis diacu dalam naskah ini yang disebutkan dalam daftar pustaka.

Sorong, 12 November 2025

Yang membuat pernyataan



Rita Sri Ayu
148320718065

HALAMAN MOTTO

“ Mendidik bukan sekedar mengajar, tapi membentuk jiwa. Karena dari santri kecil lahir ulama besar.”

“ Teknologi hanyalah alat, jiwa pendidiklah yang menjadikannya bermakna.”

“ Di tangan pendidik yang ikhlas, huruf-huruf Hijaiyah menjadi cahaya bagi Peradaban.”

“ Berpikir modern, berjiwa pesantren, mendidik generasi Qur’ani dengan cara zaman ini.”

ABSTRAK

Rita Sri Ayu, 148320718065. **ANALISIS EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH SANTRI USIA DINI DI PONDOK PESANTREN TAHFIDZ QUR'AN ANNAHL KABUPATEN SORONG.** Skripsi Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas pendidikan Muhammadiyah Sorong, 2025.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Animaker dalam meningkatkan kemampuan pengenalan huruf hijaiyah pada santri usia dini di pondok pesantren tahfidz Qur'an Annahl Kabupaten Sorong. Metode penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* dengan model *One-Group Pretest-posttest*. Subjek penelitian berjumlah 20 santri usia dini. Teknik pengumpulan data mencakup observasi, *pretest*, dan *posttest*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media animaker memberikan peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan pengenalan huruf hijaiyah. Nilai rata-rata *N-gain score* 65,32% menunjukkan kategori “cukup efektif”.

Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif berbasis animaker efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan santri usia dini dalam mengenal huruf hijaiyah dan layak diterapkan sebagai alternatif media pembelajaran di lingkungan Pondok Pesantren Tahfidz Qur'an Annahl Kabupaten Sorong.

Kata Kunci : Media pembelajaran Interaktif, Animaker, Huruf Hijaiyah, hasil belajar.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah senantiasa memberikan rahmat dan nikmat-Nya sehingga kita dapat menjalankan segala yang diperintah-Nya dan menjauhi larangan-Nya. Atas berkatnya pula penulis mampu menyelesaikan penyusunan Skripsi dengan judul “Analisis efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf hijaiyah Menggunakan Animaker Terhadap Santri Usia Dini di Pondok Pesantren Tahfidzul Qur’an Annahl” tepat pada waktunya.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan oleh beberapa pihak baik materi maupun moral. Dengan ini penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada :

1. Bapak Dr. Rustamadji, M.Si. Rektor Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.
2. Bapak Sahidi, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Pendidikan Eksakta.
3. Bapak Sahiruddin, S.T., M.Kom. selaku Ketua Progran Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan selaku Dosen Pembimbing 1 yang selalu siap membimbing penulis.
4. Ibu Indri Anugrah Ramadhani, M.Pd. pembimbing II yang memberikan masukan dan kritikan yang membangun sehingga penulis dapat menyempurnakan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Firman, M.Pd. selaku Penguji I yang memberikan masukan dan kritikan yang membangun sehingga penulis dapat menyempurnakan skripsi ini.
6. Bapak Muhammad Ali Kasri, S.T., M.Pd. selaku Dosen Penguji II yang selalu memberikan masukan kepada penulis.

7. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang selama ini telah membagikan ilmu kepada penulis, sehingga ilmu yang diajarkan dapat bermanfaat bagi penulis.
8. Seluruh dosen Feksa yang telah memberikan ilmu kepada penulis sehingga ilmu yang diajarkan dapat bermanfaat bagi penulis dikemudian hari.
9. Bapak Elan Taselan dan Ibu Nani Royani selaku orangtua yang tidak lelah memberikan dukungan moral maupun materi serta doa yang tulus sehingga penulis dapat sampai pada titik ini.
10. Teman-teman PTI angkatan 5 atas bantuan kritik dan saran dan sebagainya.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan. Penulis berharap skripsi ini dapat berguna bagi para pembaca.

Sorong, 12 November 2025

Rita Sri Ayu
NIM. 148320718065

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJIAN PEMBIMBING.....	I
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN MOTTO	IV
ABSTRAK	V
KATA PENGANTAR.....	VI
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL	XI
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II	6
TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Kajian Teori.....	6
2.1.1 Pondok Pesantren Tahfidz Qur'an Annahl	6
2.1.2 Pembelajaran Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini	7

2.1.3 Media Pembelajaran Interaktif.....	7
2.1.4 Animaker sebagai Media Interaktif	8
2.1.5 Efektivitas Media dalam Pembelajaran Huruf Hijaiyah	9
2.1.6 Huruf Hijaiyah	9
2.1.7 Animaker	10
2.1.8 Penelitian Kuantitatif	12
2.1.9 Metode <i>Pre-Experimental Design</i>	12
2.1.10 uji-t.....	14
2.1.11 instrumen Skala Likert.....	14
2.1.13. <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	18
2.1.14 N-GAIN (<i>Normalized Gain</i>) Score.....	19
2.1.15 SPSS (<i>Statistical Package for the Social Sciences</i>).....	22
2.1.16 Penelitan yang Relevan.....	22
2.2 Kerangka Pikir.....	25
2.2.1 Diagram Kerangka Pikir	26
BAB III.....	27
METODE PENELITIAN	27
3.1 Jenis Penelitian	27
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian	29
3.3 Populasi dan Subjek Penelitian	29
3.4 Teknik Pengumpulan Data	29

3.5 Instrumen penelitian	30
3.5.1 Uji Coba Instrumen Penelitian.....	31
3.7 Teknik Analisis Data	33
BAB IV	36
HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	36
4.1.1 Deskripsi Kegiatan Penelitian	36
4.1.2 Deskripsi Hasil Uji Instrumen Penelitian	37
4.1.3 Deskripsi Pelaksanaan Tes Awal (<i>Pretest</i>).....	41
4.1.4 Deskripsi Pelaksanaan pembelajaran.....	41
4.1.5 Deskripsi Pelaksanaan Tes Akhir (<i>Posttest</i>).....	42
4.2 Hasil penelitian.....	42
4.2.1 Data Hasil Belajar	42
4.2.2 Analisis Data Hasil Penelitian	43
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian	45
BAB V.....	48
KESIMPULAN DAN SARAN	48
5.1 Kesimpulan.....	48
5.2 Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN.....	52

DAFTAR TABEL

Table 2.1 Kategori N-Gain.....	21
Tabel 2.2 Contoh Analisis yang Bisa Dilakukan di SPSS	22
Table 3.1 Desain penelitian kuasi eksperimen <i>pretest posttest</i>	27
Table 3.2 instrumen kisi-kisisoal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	30
Table 3.3 kriteria reliabilitas	33
Table 3.4 kategori N-Gain.....	35
Table 3.5 kategori tafsiran efektivitas N-Gain <i>Score</i>	35
Tabel 4.1 uji validitas menggunakan SPSS.....	38
Tabel 4.2 Reliabilitas instrumen	38
Tabel 4.3 Hasil Analisis Uji Daya beda	39
Tabel 4.4 Hasil Uji Taraf Kesukaran	40
tabel 4.5 Hasil Pretest Dan Posttest.....	42
Tabel 4.6 Hasil Analisis Deskriptif	43
Tabel 4.7 Hasil Analisis Uji Normalitas	43
Tabel 4.8 Hasil Uji Gain Ternormalisasi	44
Tabel 4.9 Hasil uji <i>N-Gain</i>	45
Tabel 4.10 Skor Santri Pada Tes Awal (<i>Pretest</i>).....	46
Tabel 4.11 Skor Pada Tes Akhir (<i>Posttest</i>)	46

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejak Zaman Nabi Muhammad SAW di utus hingga saat ini Al-Quran telah menjadi pedoman hidup bagi setiap orang beragama Islam yang digunakan sebagai dasar-dasar dalam menjalani kehidupan di dunia, baik dalam kegiatan beribadah maupun dalam kehidupan sehari-hari. Membaca Al-Quran harus dikuasai setiap muslim dan harus diajarkan kepada anak sejak usia dini karena masa itu pembentukan watak yang utama. Al-Qur'an sebagai bacaan sempurna bagi umat Islam yang memiliki kaidah tertentu dalam membacanya, mulai dari penyebutan huruf-hurufnya (makhraj), panjang pendeknya, tebal tipisnya serta ketentuan makharijul hurufnya perlu dipelajari dan diajarkan secara tekun dan sungguh-sungguh. Terdapat hadist yang berbunyi *“Orang terbaik dari kamu ialah orang yang mempelajari Al-Qur'an dan mengajarkannya”* (HR al-Bukhari). Pembelajaran huruf hijaiyah adalah ilmu dasar untuk membaca Al-Quran. Pengenalan huruf Hijaiyah pada anak-anak usia dini sangatlah penting, dalam surah Al-Alaq ayat 1 yang berbunyi (Iqra' bismi rabbikallaẓī khalaq), Artinya: *“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan”*. Ayat pertama merupakan perintah untuk mencari ilmu. Ilmu yang bersifat umum baik ilmu yang menyangkut ayat Alquran dan ayat yang terjadi di alam. Pengenalan huruf hijaiyah sangat penting untuk mendidik anak dalam memahami ilmu agama. hal pertama yang dilakukan adalah mengenal dan hafal seluruh huruf hijaiyah. Pemahaman mengenai huruf hijaiyah sangat penting perannya, karena jika pada

saat membaca huruf hijaiyah dengan pengucapan yang salah maka akan menghasilkan makna yang berbeda. Karena itu banyak orang tua yang mulai mengajarkan baca tulis dan mengaji kepada anaknya salah satunya melalui Pondok Pesantren.

Kemampuan membaca huruf hijaiyah merupakan fondasi utama dalam proses pembelajaran Al-Qur'an, terutama bagi santri usia dini. Di Pondok Pesantren Tahfidz Quran An-Nahl, pendidikan dasar membaca Al-Qur'an menjadi prioritas utama dalam membentuk generasi yang tidak hanya mampu menghafal tetapi juga memahami dan melafalkan ayat-ayat suci dengan benar. Namun, pada kenyataannya, masih ditemukan berbagai kendala dalam proses pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah, terutama pada kelompok santri usia dini yang memiliki karakteristik unik dalam gaya belajar mereka.

Metode pembelajaran konvensional yang dominan digunakan, seperti pengulangan lisan dan hafalan, sering kali kurang mampu menarik minat serta mempertahankan konsentrasi santri dalam jangka waktu yang lama. Hal ini berdampak pada lambatnya penguasaan huruf hijaiyah serta ketidaktepatan dalam pelafalan. Tantangan ini menjadi perhatian serius, mengingat kemampuan dasar ini sangat menentukan keberhasilan santri dalam melanjutkan ke jenjang hafalan Al-Qur'an yang lebih tinggi.

Perkembangan teknologi digital dan multimedia saat ini membuka peluang besar untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Animaker, yang memungkinkan penyampaian materi secara visual, audio, dan

animatif. Media ini dinilai dapat meningkatkan daya tarik belajar, memperkuat pemahaman konsep, serta mendukung variasi gaya belajar santri usia dini.

Pondok Pesantren Tahfidz Qur'an Annahl terletak di Kelurahan Klasuluk Distrik Mariat, Kabupaten Sorong, Provinsi Papua Barat Daya, sebagai lembaga pendidikan Islam yang berfokus pada penghafalan Al-Qur'an memiliki tanggung jawab tidak hanya dalam pengembangan kemampuan spiritual santri, tetapi juga dalam pembentukan kompetensi kognitif sejak usia dini. Anak usia dini (0–6 tahun) merupakan periode emas (golden age) di mana perkembangan otak dan kemampuan dasar seperti bahasa, motorik, serta kognitif tumbuh pesat (Islam et al., 2014).

Media pembelajaran interaktif hadir sebagai inovasi yang menggabungkan unsur audio, visual, dan partisipasi aktif siswa. Aryani & Ambara (2021) berhasil mengembangkan video pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk aspek kognitif anak usia dini dengan model ADDIE, yang dinilai valid dan layak diterapkan dalam proses belajar mengajar. Selain itu, studi literatur oleh Anisa dkk. (2023) menyimpulkan bahwa media interaktif berperan penting dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan penguasaan materi pada anak usia dini, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang imersif dan menyenangkan.

Video Maker sebagai salah satu perangkat lunak pembuat video interaktif memungkinkan pendidik untuk menambahkan elemen kuis, animasi, dan navigasi non-linear yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran tahfidz. Keunggulan ini diyakini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama dalam mengajarkan metode pengenalan huruf Hijaiyah, pengucapan tajwid, dan hafalan surah pendek pada santri usia dini.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ANALISIS EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HJAIYAH SANTRI USIA DINI DI PONDOK PESANTREN TAHFIDZ QUR’AN ANNAHL KABUPATEN SORONG”. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan rekomendasi praktis bagi pengembangan media dan strategi pembelajaran di lingkungan pesantren, serta kontribusi teoretis dalam kajian teknologi pendidikan anak usia dini.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana efektivitas media pembelajaran interaktif menggunakan Animaker dalam pengenalan huruf hijaiyah kepada santri usia dini?

1.3 Tujuan Penelitian

Mengetahui efektivitas penggunaan media Animaker dalam pembelajaran huruf hijaiyah.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis:

Menambah literatur tentang penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis animasi dalam pendidikan Islam anak usia dini.

2. Manfaat Praktis:

a. Bagi Pendidik Penelitian ini diharapkan mampu menambah kreativitas para pendidik dalam memanfaatkan media ketika pembelajaran huruf hijaiyah sehingga santri tidak merasa bosan dan malas saat pembelajaran berlangsung.

b. Bagi Santri Dengan adanya penelitian ini, diharapkan para santri mampu mengenal huruf hijaiyah dengan mudah.

c. Bagi Pondok Dalam upaya peningkatan Pondok, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik dari segi mutu pendidikan maupun proses pembelajaran di masa yang akan datang.

d. Bagi Peneliti Menambah pemahaman akan dunia pendidikan, terutama mengenai media pembelajaran animaker dan dapat mengembangkan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Pondok Pesantren Tahfidz Qur'an Annahl

Pondok Pesantren Tahfidz Qur'an Annahl adalah sebuah lembaga pendidikan berbasis pesantren tahfidz yang berada di lorong madu Jalan Nusa Indah, Kelurahan Klasuluk Sp2, Distrik Mariat, Kabupaten Sorong, Provinsi Papua Barat Daya. Berdiri sejak tahun 2022 dimulai dengan pembelajaran jenjang taman pendidikan Qur'an (TPQ), Homeschooling, dan Takhossus Tahfidz. Terdiri dari 40 santri non asrama dan 20 santri tinggal di asrama. Dengan jumlah tenaga pendidik sebanyak 6 orang.

Dengan visi :

“ Menjadi lembaga penghasil para penghafal Qur'an 30 juz mutqin dan guru para penghafal Qur'an yang berkepribadian unggul sebagai manusia, muslim, mukmin, muttaqin, yang siap memimpin peradaban”.

Dan Misi :

“Membimbing para santri berhasil menjadi penghafal Qur'an 30 juz mutqin dan guru penghafal Qur'an yang berkepribadian unggul sebagai sebaik-baik manusia, sebaik-baik muslim, sebaik-baik mukmin, sebaik-baik muttaqin, sesuai dengan tuntunan Allah dan Rasulullah sehingga siap memimpin peradaban”.

2.1.2 Pembelajaran Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini

Pengenalan huruf hija'iyah merupakan fondasi penting dalam pembelajaran membaca Al-Qur'an. Anak usia dini berada pada masa perkembangan bahasa dan kognitif yang pesat, sehingga pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan visual sangat dibutuhkan. Metode pembelajaran konvensional yang bersifat monoton dapat menghambat minat belajar anak, sehingga dibutuhkan media yang mampu menarik perhatian dan mempermudah pemahaman. Proses ini juga membutuhkan metode yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak, yaitu visual, konkret, dan berbasis pengalaman.

Menurut Munir (2015), anak usia dini memiliki rentang perhatian yang pendek dan membutuhkan media belajar yang menarik agar proses pembelajaran berjalan efektif. Sementara itu, Rahman (2019) menekankan bahwa kemampuan mengenal huruf hijaiyah sejak dini mempermudah proses tahfiz dan pemahaman terhadap Al-Qur'an. Dan menurut Mustofa (2020), pembelajaran huruf hija'iyah pada anak usia dini sebaiknya dilakukan melalui metode yang konkret dan interaktif, seperti menggunakan lagu, gambar, atau media audiovisual untuk meningkatkan daya serap.

2.1.3 Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah segala bentuk alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang memungkinkan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan materi ajar secara aktif dan dua arah. Media ini dapat berupa aplikasi, animasi, video, ataupun platform digital yang

memfasilitasi keterlibatan peserta didik dalam memahami konsep atau materi pelajaran.

Menurut Arsyad (2017), media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Interaktivitas dalam media pembelajaran berperan penting dalam membangun keterlibatan kognitif dan emosional peserta didik, terutama pada usia dini yang memiliki rentang konsentrasi pendek. Sementara itu, Arsyad (2021) menerangkan bahwa media interaktif mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran karena melibatkan lebih banyak indera siswa. Selain itu, Azhar (2020) menyebutkan bahwa penggunaan media interaktif meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar anak secara signifikan, terutama dalam pembelajaran berbasis agama.

2.1.4 Animaker sebagai Media Interaktif

Animaker adalah platform pembuatan animasi berbasis web yang memungkinkan pengguna merancang video animasi secara visual tanpa kemampuan desain tingkat tinggi. Media ini menyediakan karakter, teks animasi, serta suara yang dapat disesuaikan, sehingga sangat sesuai digunakan dalam konteks pembelajaran anak.

Hasil penelitian oleh Sari dan Kurniawan (2022) menunjukkan bahwa penggunaan Animaker dalam pembelajaran mampu meningkatkan daya serap materi dan antusiasme belajar siswa di tingkat dasar. Fitur visual, karakter animasi, dan narasi suara menjadi daya tarik utama yang membuat materi lebih mudah dipahami oleh anak. Dalam penelitian oleh Permana & Fauziah (2022),

penggunaan Animaker sebagai media pembelajaran terbukti meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konsep peserta didik, terutama dalam konteks pembelajaran daring dan hybrid. Interaktivitas dan elemen visual yang menarik menjadi keunggulan Animaker sebagai media alternatif dalam pendidikan usia dini.

2.1.5 Efektivitas Media dalam Pembelajaran Huruf Hijaiyah

Berbagai studi telah membuktikan bahwa media visual dan interaktif dapat meningkatkan pengenalan huruf hijaiyah pada anak. Penelitian oleh Lestari (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis animasi interaktif meningkatkan kemampuan anak dalam membedakan dan mengingat huruf hijaiyah. Sementara itu, studi oleh Nasution (2020) menemukan bahwa penggunaan video animasi pada santri taman pendidikan Al-Qur'an secara signifikan meningkatkan hasil belajar dibandingkan metode konvensional. Menurut Sadiman et al. (2010), media pembelajaran yang efektif adalah media yang mampu menyampaikan informasi secara tepat, menarik perhatian, dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

2.1.6 Huruf Hijaiyah

Huruf hijaiyah merupakan abjad dalam bahasa Arab yang terdiri dari 28 huruf pokok. Huruf-huruf ini menjadi dasar dalam penulisan dan pembacaan Al-Qur'an, sehingga penguasaan terhadap huruf hijaiyah menjadi hal yang sangat penting dalam pendidikan Islam, terutama dalam jenjang usia dini (Syihabuddin, 2017).

Secara linguistik, huruf hijaiyah adalah simbol fonetik yang merepresentasikan bunyi dalam bahasa Arab. Menurut Al-Asymawi (2015),

huruf-huruf ini tidak hanya memiliki nilai fonologis, tetapi juga makna spiritual yang tinggi karena digunakan dalam wahyu Ilahi. Misalnya, huruf-huruf seperti Alif Lam Mim sering muncul dalam awal surat dalam Al-Qur'an, yang dikenal dengan istilah *muqatta'ah* (huruf terputus) yang maknanya hanya diketahui oleh Allah SWT.

Dalam pendekatan pendidikan, huruf hijaiyah dipelajari sejak dini melalui metode seperti Iqro', Tilawati, dan Baghdadiyah (Mulyadi, 2018). Setiap metode memiliki pendekatan berbeda, namun semuanya menekankan pentingnya pengenalan bentuk huruf, pelafalan makhraj (tempat keluarnya huruf), serta tanda baca (harakat). Pembelajaran huruf hijaiyah menjadi dasar utama dalam tahapan pembelajaran membaca Al-Qur'an secara keseluruhan (Rahmawati & Kurniawan, 2020).

2.1.7 Animaker

Animaker adalah platform berbasis cloud yang digunakan untuk membuat video animasi dengan cara yang mudah dan tanpa memerlukan keahlian desain grafis atau pemrograman. Aplikasi ini populer digunakan dalam bidang pendidikan, pemasaran, pelatihan perusahaan, hingga presentasi bisnis karena antarmukanya yang sederhana dan fitur lengkapnya.

Menurut Animaker Inc. (2020), Animaker adalah '*Do-it-yourself animation software*' yang memungkinkan pengguna menciptakan video animasi dengan elemen-elemen grafis, karakter, dan narasi suara melalui sistem drag and drop.

Suryani (2021) menyatakan bahwa Animaker sangat cocok untuk dunia pendidikan karena mendukung penyampaian materi secara visual, yang lebih mudah dipahami oleh siswa, terutama anak-anak dan remaja.

Beberapa fitur unggulan dari Animaker menurut berbagai penelitian, *Character Builder*, *Text-to-Speech* dan *Voice Recording*, *Drag and Drop Interface*, Koleksi *Template* dan *Asset*.

Putri & Rachman (2022) membandingkan Animaker dengan Powtoon dan Vyond, dan menyimpulkan bahwa Animaker unggul dalam kemudahan akses, fleksibilitas desain, serta ringan digunakan bahkan pada perangkat dengan spesifikasi menengah.

a. Animaker dalam Pendidikan

Dalam dunia pendidikan, Animaker digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif seperti: Video pengantar materi, Video cerita anak (*storytelling*), Video infografis, Penguatan konsep dengan animasi gerak.

Fauziah (2023) menemukan bahwa penggunaan video berbasis Animaker dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan motivasi belajar hingga 30%. Sedangkan Rahmah & Lestari (2021) menyebutkan bahwa siswa lebih cepat memahami konsep IPA dasar ketika disajikan dalam bentuk video Animaker.

Maka animaker dapat menjadi salah satu solusi untuk menyampaikan materi pelajaran agar lebih menarik dan mudah difahami oleh peserta didik, juga memudahkan pendidik untuk berinovasi menggunakan teknologi dalam menyampaikan materi ajar kepada peserta didik.

2.1.8 Penelitian Kuantitatif

Penelitian kuantitatif adalah pendekatan dalam metode ilmiah yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data berupa angka atau yang dapat diukur secara statistik. Penelitian ini bertujuan untuk menguji hipotesis, mencari hubungan antar variabel, serta menghasilkan generalisasi dari populasi yang diteliti berdasarkan data yang diperoleh dari sampel.

Menurut Sugiyono (2017), penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Creswell (2012) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif merupakan pendekatan sistematis untuk menyelidiki fenomena dan hubungan antar variabel yang bisa diukur dengan angka dan dianalisis menggunakan teknik statistik.

2.1.9 Metode *Pre-Experimental Design*

Pre-experimental design adalah rancangan penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan (treatment) terhadap variabel hasil (dependent variable), namun belum memiliki kontrol yang ketat terhadap variabel luar.

Menurut Sugiyono (2019:112) dalam "Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)": "Desain pra-eksperimen merupakan desain yang belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, karena

masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen."

Tujuannya adalah untuk mengetahui efektivitas suatu perlakuan atau media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. Mengetahui efektivitas suatu perlakuan, Sebagai uji coba awal sebelum eksperimen sesungguhnya, dan Melihat perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

Pre-Experimental Design Tidak memiliki kelompok kontrol sejati, Pemilihan sampel tidak acak (nonrandom), Mengukur hasil sebelum dan sesudah perlakuan (pretest–posttest), Rentan terhadap pengaruh variabel luar, dan umumnya menggunakan uji statistik sederhana seperti paired t-test.

Ada beberapa jenis *Pre-Experimental Design*. Pertama, *One-Shot Case Study* ($X \rightarrow O$) Perlakuan diberikan langsung tanpa pretest yaitu hasil pengamatan setelah perlakuan dijadikan dasar kesimpulan. Kedua, *One-Group Pretest–Posttest Design* ($O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$) yaitu terdapat tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest), perbedaan skor menunjukkan efek perlakuan. Ketiga, *Static Group Comparison* ($X \rightarrow O_1 / \text{—} \rightarrow O_2$) yaitu ada dua kelompok (perlakuan dan tanpa perlakuan) tanpa randomisasi dan tanpa pretest.

Maka dari pemaparan teori diatas, jenis penelitian *pre-experimental design* dengan metode *one-group pretest-posttest* cocok digunakan dalam penelitian ini. Karena peneliti menggunakan satu kelompok sampel dan menilai hasil *pretest-posttest* dari sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan.

2.1.10 ji-t

Uji-t adalah salah satu jenis uji statistik parametrik yang digunakan untuk membandingkan rata-rata (mean) dua kelompok data. Menurut Sugiyono (2017), uji-t digunakan untuk menguji perbedaan antara dua kelompok sampel, apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam nilai rata-ratanya. Uji ini mengandalkan distribusi *t-Student*, terutama jika ukuran sampel kecil (umumnya $n < 30$) dan varians populasi tidak diketahui.

Ada beberapa jenis uji-t yang dapat dilakukan dalam penelitian. Diantaranya yaitu Uji t Dua Sampel Bebas (*Independent Sample t-test*) yang digunakan untuk membandingkan dua rata-rata dari dua kelompok yang berbeda dan tidak saling berhubungan. Uji t Dua Sampel Berpasangan (*Paired Sample t-test*) yang digunakan untuk membandingkan dua rata-rata dari kelompok yang sama dalam dua kondisi berbeda. Dan *One Sample t-test* yang digunakan untuk membandingkan rata-rata satu kelompok terhadap nilai tertentu.

2.1.11 Instrumen Skala Likert

Skala Likert adalah metode penilaian yang sering digunakan dalam survei untuk mengukur sikap, opini, atau persepsi responden terhadap suatu pernyataan. Skala ini dikembangkan oleh Rensis Likert pada tahun 1932 dan biasanya terdiri dari pernyataan yang diikuti oleh pilihan tanggapan berbentuk tingkatan, seperti Sangat Tidak Setuju, Tidak Setuju, Netral, Setuju, Sangat Setuju.

Skala Likert, yang pertama kali digunakan oleh Rensis Likert pada tahun 1932, adalah salah satu metode pengukuran yang paling umum digunakan dalam penelitian survei untuk mengukur sikap, persepsi, dan tingkat kesetujuan atau

ketidaksetujuan seseorang terhadap suatu pernyataan atau pertanyaan. Sejak itu, ia telah menjadi alat yang sangat populer di kalangan peneliti sosial dan pendidikan. (Sugiyono, 2013).

Skala Likert, atau *Likert scale*, mengacu pada rangkaian pilihan jawaban yang memungkinkan responden mengekspresikan perasaan atau pandangan mereka dalam rentang tertentu. Biasanya, skala ini menggunakan lima hingga tujuh poin yang terstruktur mulai dari sangat negatif hingga sangat positif, sehingga memberikan gambaran yang lebih nuansa tentang respons seseorang terhadap pertanyaan atau pernyataan tertentu (Riduwan, 2015). Seperti, sangat tidak setuju, tidak setuju, netral, setuju, dan sangat setuju.

Skala ini membantu peneliti menganalisis tingkat kepuasan, persetujuan, atau pandangan individu dalam konteks kualitatif dan kuantitatif.

a. Pengukuran Skala Likert

Pengukuran menggunakan skala Likert melibatkan pengumpulan data yang kemudian diolah untuk analisis. Langkah-langkah pengukuran skala Likert yaitu Menyusun Pernyataan atau Pertanyaan Buatlah pernyataan atau pertanyaan yang relevan dengan tujuan penelitian, Menentukan Pilihan Jawaban Tentukan rentang pilihan sesuai dengan jumlah tingkat yang diinginkan (1-5, 1-7, dsb.), Pengumpulan Data Kumpulkan jawaban responden dan pastikan setiap respons diakumulasi dengan benar, Analisis dan Interpretasi Hasil dapat dianalisis dalam bentuk mean, median, atau distribusi frekuensi untuk menemukan tren atau pola yang ada di antara responden.

Skala Likert cocok digunakan dalam beberapa situasi diantaranya mengukur persepsi atau sikap responden ketika anda ingin mengukur persepsi atau sikap responden terhadap suatu topik yang memerlukan jawaban yang lebih mendalam dari sekadar “ya” atau “tidak”. Lalu untuk evaluasi kepuasan pelanggan berguna untuk mengukur tingkat kepuasan pelanggan terhadap layanan atau produk tertentu. Kemudian penelitian sosial dan pendidikan skala Likert banyak digunakan dalam penelitian sosial atau pendidikan untuk mengevaluasi persepsi, sikap, atau perilaku dalam konteks yang lebih luas. Dan menyediakan jawaban netral memberikan pilihan netral pada skala Likert memungkinkan responden yang tidak memiliki pandangan kuat untuk tetap memberikan jawaban.

Pada kuesioner, skala Likert dapat membantu peneliti merancang survei yang lebih efektif. Untuk mengoptimalkan penggunaan skala ini, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Diantaranya gunakan bahasa yang mudah dipahami Pastikan pernyataan atau pertanyaan yang digunakan jelas dan mudah dipahami oleh semua responden. Kemudian berikan instruksi yang jelas berikan panduan singkat tentang bagaimana responden harus menjawab, terutama jika survei dilakukan secara online. Lalu sediakan pilihan netral jika diperlukan pilihan netral sering kali membantu responden yang ragu-ragu untuk memberikan jawaban tanpa tekanan. Dan buatlah pernyataan yang objektif hindari pernyataan yang bias atau mengarahkan responden ke jawaban tertentu.

Terdapat berbagai bentuk skala Likert yang menunjukkan sikap setuju ataupun tidak setuju terhadap suatu pernyataan atau pertanyaan yang dilontarkan oleh peneliti. Bentuk dan pilihan skala Likert dapat disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Namun, umumnya terdapat lima jenis pilihan yang sering digunakan

dalam skala Likert, di antaranya adalah Sangat Setuju (SS), artinya responden sangat menyetujui pertanyaan atau pernyataan yang diajukan oleh peneliti. Setuju (S), tanda bahwa responden cenderung afirmatif dengan pernyataan yang diajukan. Ragu atau netral (N), yaitu ketika responden tidak bisa memberikan pilihan di antara setuju atau tidak setuju. Tidak Setuju (TS), yakni saat responden tidak setuju dengan pernyataan atau pertanyaan yang diajukan oleh peneliti. Sangat Tidak Setuju (STS), ketika responden sangat tidak setuju terhadap pernyataan yang dilontarkan oleh peneliti.

Setelah responden menulis jawaban atau respons mengenai suatu pertanyaan atau pernyataan yang diberikan oleh peneliti, selanjutnya hasil jawaban tersebut akan dianalisis dengan melihat dari skor masing-masing kategori.

Untuk jawaban pernyataan yang positif akan diberi skor 5, 4, 3, 2, dan 1. Sementara itu, untuk pernyataan negatif akan diberi skor 1, 2, 3, 4, dan 5 atau -2, -1, 0, 1, 2. Nantinya, hasil dari masing-masing skor jawaban tersebut akan dihitung untuk menemukan hasil penelitian. Adapun rumus untuk menghitungnya, yaitu sebagai berikut.

e. Metode Pengukuran Skala Likert

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, skala Likert atau *summated rating scale* merupakan metode skala bipolar yang digunakan untuk mengukur tanggapan positif maupun negatif terhadap suatu pernyataan. Secara umum, pengukuran skala likert bisa dilakukan dengan berbagai metode berikut ini.

1. Kuesioner

Angket atau kuesioner adalah salah satu teknik pengumpulan data yang dibuat dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Jawaban dari daftar pertanyaan tersebut akan dikumpulkan sebagai data. Data tersebut nantinya akan diolah kembali dan dijadikan hasil dari sebuah penelitian.

2. Checklist

Metode selanjutnya adalah metode *checklist*. Metode ini adalah salah satu metode informal dalam penelitian observasi dimana peneliti atau observer telah menentukan indikator perilaku yang akan di observasi dalam penelitian ke dalam sebuah tabel. Metode ini dianggap memiliki derajat selektivitas yang tinggi karena observer biasanya hanya fokus pada kategori perilaku yang telah ditentukan saja.

2.1.13. Pretest dan Posttest

Pretest (tes awal) adalah tes atau evaluasi yang diberikan sebelum pelaksanaan suatu perlakuan/intervensi, pelatihan, atau program pembelajaran. Tujuannya untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, atau sikap awal peserta.

Posttest (tes akhir) adalah tes yang diberikan setelah pelaksanaan perlakuan/intervensi. Tujuannya adalah untuk mengukur sejauh mana perubahan atau peningkatan yang terjadi akibat perlakuan tersebut.

Pretest dan *Posttest* bertujuan untuk mengukur efektivitas program atau intervensi, lalu membandingkan perubahan dalam pengetahuan, sikap, atau keterampilan, kemudian Mengidentifikasi kebutuhan awal peserta (dari *pretest*), dan evaluasi hasil belajar atau capaian program.

Pretest dan *posttest* digunakan dalam desain kuasi eksperimen atau eksperimen murni, seperti desain *Pretest-Posttest* Kelompok Tunggal yaitu satu kelompok diuji sebelum dan sesudah perlakuan. Contohnya, *Pretest* lalu dilakukan Perlakuan kemudian diuji kembali dengan *Posttest*. Lalu Desain *Pretest-Posttest* dengan Kelompok Kontrol yaitu dua kelompok: eksperimen dan kontrol. Dimana kelompok eksperimen mendapat perlakuan antara pretest dan posttest, dan kelompok control tanpa perlakuan diantara pretest dan posttest.

2.1.14 N-GAIN (*Normalized Gain*) Score

N-Gain (*Normalized Gain*) adalah metode analisis yang digunakan untuk mengukur efektivitas pembelajaran dengan membandingkan peningkatan skor antara *pretest* (sebelum pembelajaran) dan *posttest* (setelah pembelajaran). N-Gain digunakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan pemahaman siswa terhadap suatu materi.

Sejarah penggunaan N-Gain (*Normalized Gain*) bermula dari pengembangan metode evaluasi untuk mengukur efektivitas pembelajaran dalam pendidikan. Konsep ini banyak digunakan dalam penelitian pendidikan, khususnya untuk mengevaluasi dampak strategi pembelajaran tertentu terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Awal Mula Tahun 1998, Eric Mazur dan Richard R. Hake, dua tokoh utama dalam fisika pendidikan, mempopulerkan penggunaan N-Gain. Hake menggunakan konsep ini untuk menganalisis hasil dari *Force Concept Inventory* (FCI), yaitu tes diagnostik yang digunakan untuk mengukur pemahaman siswa dalam fisika. Dalam studinya, Hake membandingkan skor pretest dan posttest pada berbagai kelas yang menggunakan metode pembelajaran tradisional versus interaktif. Hake mendefinisikan N-Gain untuk memberikan

ukuran standar atas seberapa besar pembelajaran yang terjadi relatif terhadap potensi maksimal peningkatan skor. Pada perkembangan penggunaan awal di Sains, fokus awal N-Gain adalah pada bidang pendidikan sains, seperti fisika, kimia, dan biologi, untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran berbasis eksperimen atau metode interaktif. Seiring waktu, N-Gain juga diadopsi di bidang lain. N-Gain mulai diterapkan dalam penelitian pendidikan di berbagai disiplin ilmu, termasuk matematika, sosial, dan bahasa. N-Gain menjadi alat analisis populer karena memberikan cara yang kuantitatif dan sederhana untuk membandingkan efektivitas berbagai metode pembelajaran.

N-Gain (*Normalized Gain*) adalah metode analisis yang digunakan untuk mengukur efektivitas pembelajaran dengan membandingkan peningkatan skor antara *pretest* (sebelum pembelajaran) dan *posttest* (setelah pembelajaran). N-Gain digunakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan pemahaman siswa terhadap suatu materi. Keunggulan N-Gain terletak pada beberapa aspek. Pertama, metode ini mudah digunakan sehingga menjadi pilihan praktis dalam analisis pembelajaran. Kedua, N-Gain memberikan nilai standar yang memungkinkan perbandingan lintas kelompok atau intervensi secara objektif. Selain itu, N-Gain mampu mengatasi keterbatasan evaluasi berbasis peningkatan skor mentah, yang sering kali tidak mencerminkan efektivitas pembelajaran secara menyeluruh.

Saat ini, N-Gain banyak digunakan di era modern dalam berbagai bidang pendidikan. Dalam penelitian pendidikan, N-Gain berfungsi untuk menilai efektivitas metode pembelajaran, media pembelajaran, atau teknologi pendidikan. Selain itu, metode ini juga digunakan dalam evaluasi kurikulum untuk mengukur keberhasilan implementasi kurikulum baru. Di sisi lain, N-Gain

dimanfaatkan dalam pengembangan instrumen asesmen untuk menilai kualitas alat tes atau program pelatihan. Dengan fleksibilitas dan kemampuannya memberikan wawasan berbasis data, N-Gain tetap relevan sebagai alat evaluasi dalam proses pembelajaran. Selain itu fungsi N-Gain juga untuk identifikasi pemahaman yaitu melihat sejauh mana pemahaman siswa meningkat setelah intervensi pembelajaran.

Rumus N-Gain dapat dituliskan

$$N - Gain = \frac{Nilai Posttest - Nilai Pretest}{Nilai Maksimum - Nilai Pretest}$$

Sedangkan kategori N-Gain yang umum digunakan berasal dari penelitian Richard R. Hake (1998), diklasifikasikan ke dalam tiga kategori:

Table 2.0.1 Kategori N-Gain

No.	Nilai Normalitas Gain	Kriteria
1.	$0,70 \leq n \leq 1,00$	Tinggi
2.	$0,30 \leq n < 0,70$	Sedang
3.	$0,00 \leq n < 0,30$	Rendah

Penentuan kategori ini diperkenalkan dalam artikel Hake yang berjudul *"Interactive-engagement vs traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses"* (1998). Penelitian ini menggunakan N-Gain untuk membandingkan efektivitas berbagai pendekatan pembelajaran, terutama di bidang fisika. Kategori tersebut hingga kini digunakan secara luas karena sederhana dan memberikan interpretasi yang jelas mengenai tingkat efektivitas pembelajaran.

2.1.15 SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*)

SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) adalah perangkat lunak statistik yang digunakan untuk mengolah, menganalisis, dan menafsirkan data kuantitatif, khususnya dalam penelitian sosial, pendidikan, psikologi, bisnis, dan kesehatan. Dikembangkan sejak tahun 1968 dan kini dimiliki oleh IBM.

Tabel 2.0.2 Contoh Analisis yang Bisa Dilakukan di SPSS

No.	Analisis	Tujuan
1.	Statistik Deskriptif	Melihat karakteristik data.
2.	Uji t (t-test)	Membandingkan rata-rata dua kelompok.
3.	ANOVA	Membandingkan rata-rata lebih dari dua kelompok.
4.	Korelasi Pearson/Spearman	Melihat hubungan antar dua variable.
5.	Regresi Linier	Memprediksi nilai berdasarkan variabel bebas.
6.	Chi-Square Test	Melihat hubungan antar variabel kategori
7.	Uji validitas dan reliabilitas	Menilai kualitas instrumen penelitian

2.1.16 Penelitian yang Relevan

Dalam melakukan penelitian, peneliti mengambil referensi dari penelitian-penelitian sebelumnya yang memiliki keterkaitan dengan latar belakang masalah. Adapun penelitian-penelitian sebelumnya yang berkaitan adalah:

Penelitian ini mengacu pada teori *Constructivism* oleh Piaget yang menekankan bahwa anak membangun pengetahuannya secara aktif melalui

interaksi dengan lingkungannya. Media interaktif seperti Animaker memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi huruf hijaiyah secara visual dan auditori.

Jurnal hasil penelitian yang dilakukan oleh Julsyam fitria dan Hasan Maksun dengan judul “Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK” pada tahun 2021. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Powtoon untuk mata pelajaran Bimbingan TIK. Menggunakan model pengembangan 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*), media ini diuji pada 30 siswa, 2 ahli media, dan 2 ahli materi. Hasilnya menunjukkan bahwa media ini sangat valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan saat ini yaitu meneliti keefektifan media pembelajaran interaktif menggunakan video. Sedangkan perbedaannya yaitu media yang digunakan peneliti sebelumnya menggunakan media Powtoon, sedangkan untuk penelitian ini menggunakan media Animaker.

Dan jurnal hasil penelitian yang dilakukan oleh Hadija Adam dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di MTsN 3 Tidore” tahun 2024. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu dengan desain pretest-posttest control group untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu. Hasilnya menunjukkan bahwa media interaktif secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa, dengan rata-rata nilai posttest kelompok eksperimen lebih tinggi

dibandingkan kelompok kontrol. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Hadija Adam dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu penggunaan media pembelajaran dan pengaruhnya terhadap objek penelitian. Sedangkan peneliti akan melakukan pengujian efektifitas media pembelajaran dengan media Animaker. Sedangkan persamaan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian menggunakan metode kuasi eksperimen/eksperimen semu.

Jurnal hasil peneliitian yang dilakukan oleh Syatila Zahra dan Hasriani Rudi Setiawan dengan judul “Penggunaan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah di Tadika Sinar Al-Fikh Orchard Bandar Parklands Klang, Malaysia” tahun 2023. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang dimana selama proses pengumpulan data peneliti tidak terikat oleh teori, melainkan oleh fakta-fakta yang ditemukan di lapangan. Dengan model analisis interaktif yang mencakup beberapa tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran pengenalan huruf hiyaiyah di Tadika Sinar Al-Fikh, Malaysia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap huruf hijaiyah, meskipun masih diperlukan dukungan dari fasilitas dan kemampuan guru untuk optimalisasi penggunaan media. Persamaan penelitian ini yaitu penggunaan media animasi dalam pengenalan huruf hijaiyah. Sedangkan perbedaannya terdapat pada metode penelitian yang digunakan. Jika penelitian yang dilakukan oleh Syatila Zahra dan Hasriani menggunakan metode penelitian kualitatif, sedangkan peneliti dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif.

2.2 Kerangka Pikir

Kerangka pikir dalam penelitian ini menggambarkan alur logis yang menghubungkan teori-teori dasar, kondisi faktual, serta langkah-langkah analisis yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah.

Pendidikan anak usia dini memerlukan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, komunikatif, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak. Pengenalan huruf hija'iyah sebagai dasar membaca Al-Qur'an penting diberikan sejak dini agar anak terbiasa secara visual dan auditori terhadap bentuk serta bunyi huruf Arab (Mustofa, 2020). Namun, metode konvensional seperti hafalan dan pengulangan sering kali tidak efektif karena kurang menarik bagi anak-anak usia dini (Arsyad, 2017).

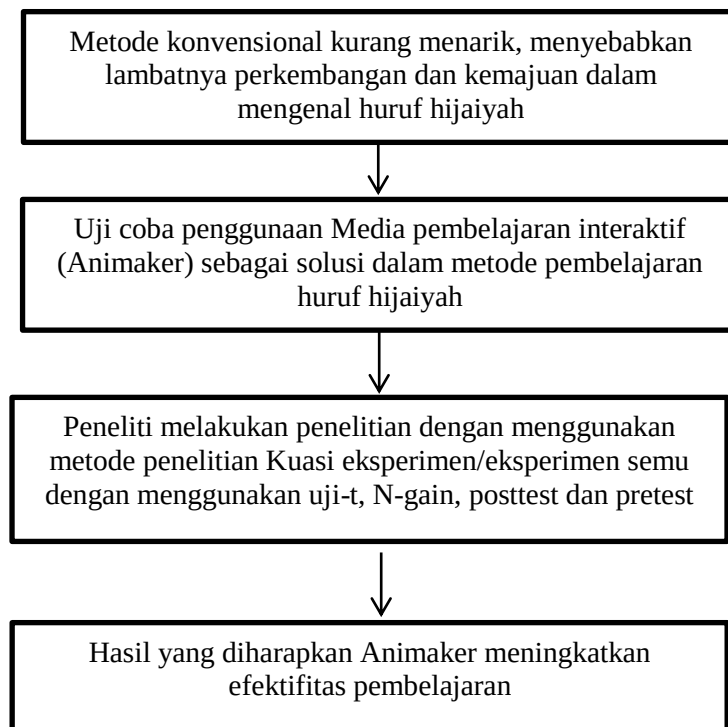
Untuk mengatasi hambatan tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Animaker sebagai salah satu platform animasi digital dapat dimanfaatkan untuk menyusun video pembelajaran yang memadukan suara, gambar, dan animasi gerak. Media ini selaras dengan teori belajar multimedia Mayer (2009) yang menyatakan bahwa pembelajaran lebih efektif saat informasi disampaikan melalui saluran verbal dan visual secara bersamaan.

Berdasarkan teori konstruktivisme Piaget, anak usia dini belajar dengan mengkonstruksi pengetahuan secara aktif melalui pengalaman nyata. Media interaktif seperti Animaker memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui visualisasi dan asosiasi audio-visual yang dapat meningkatkan daya ingat dan motivasi (Permana & Fauziah, 2022).

Melalui kerangka berpikir ini, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis seberapa efektif penggunaan Animaker sebagai media pembelajaran dalam

mengenalkan huruf hija'iyah kepada santri usia dini. Efektivitas diukur melalui peningkatan hasil belajar, minat belajar, serta keterlibatan aktif santri dalam proses pembelajaran (Sadiman et al., 2010).

2.2.1 Diagram Kerangka Pikir



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Untuk dapat melihat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa maka peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen dengan jenis penelitian kuantitatif. Adapun bentuk desain yang digunakan dalam penelitian eksperimen ini yaitu menggunakan *Pre-Experimental-Designs* dengan jenis penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*. Menurut Sugiyono (2019) Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut: O1 X O2

Table 3.1 Desain penelitian kuasi eksperimen *pretest posttest*

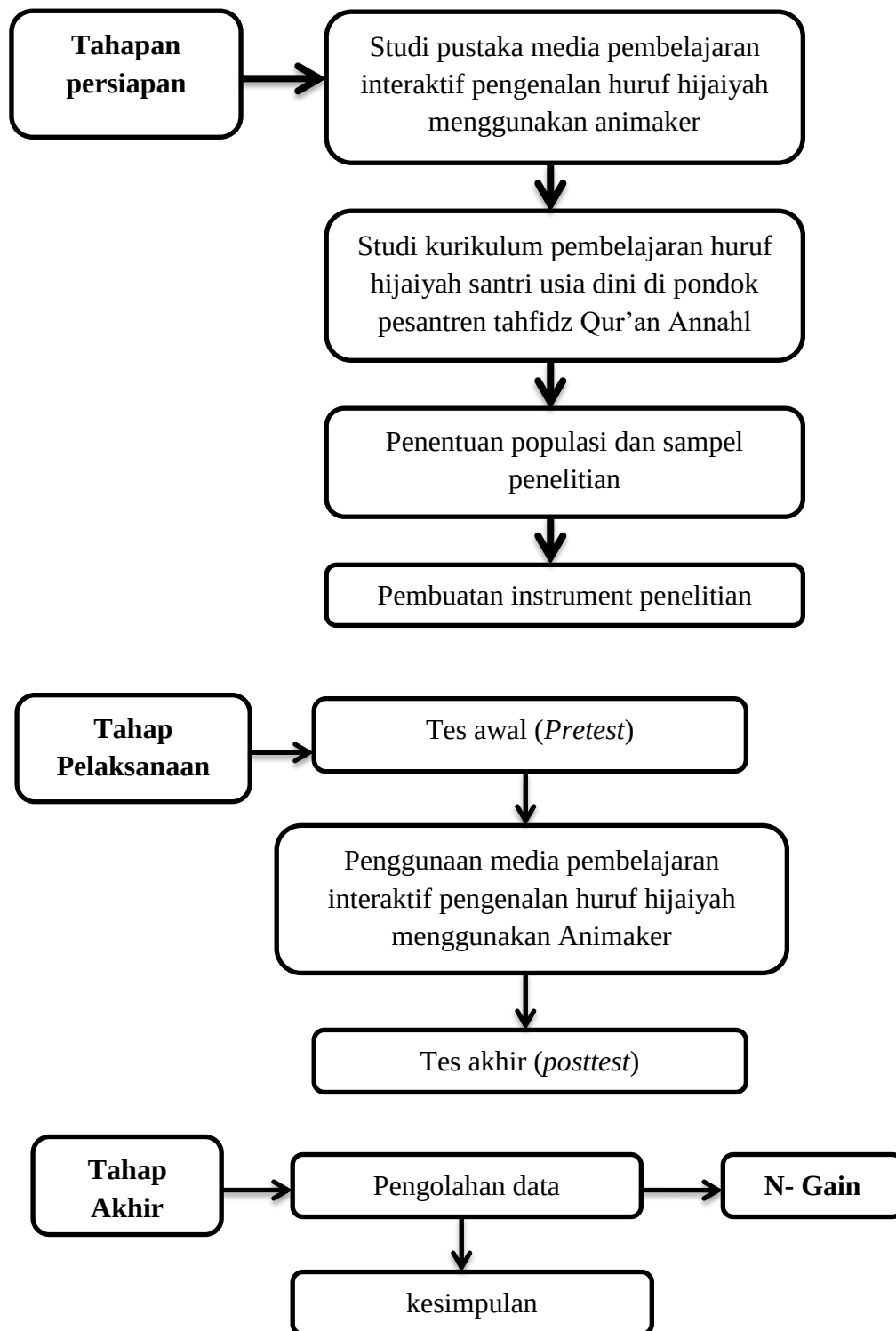
kelompok	Pretest	Perlakuan	posttest
Kelompok usia dini sebanyak 20 orang	O1	X	O2

O1 = Nilai Pretest (sebelum diberi perlakuan)

X = Perlakuan

O2 = Nilai Posttest (setelah diberi perlakuan)

Adapun tahap penelitian dapat dilihat pada gambar 3.1 dibawah ini.



Gambar 3.1

3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan di Pondok Pesantren Tahfiz Quran Anahl, yang berlokasi di Jalan Nusa indah lorong madu Sp2 kelurahan Klasuluk distrik Mariat kabupaten Sorong Papua Barat Daya. Waktu pelaksanaan penelitian direncanakan selama bulan april-september 2025, dengan rincian kegiatan mulai dari persiapan media, pelaksanaan pembelajaran, hingga pengambilan data.

3.3 Populasi dan Subjek Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh santri usia dini (4–8 tahun) di Pondok Pesantren Tahfiz Quran Annahl. Sampel diambil secara purposive sampling dengan kriteria anak yang belum lancar mengenal huruf hijaiyah dan masih usia dini yaitu 4-8 tahun. Jumlah sampel sebanyak 20 santri.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa teknik berikut:

1. Tes/*Pre-test* dan *Post-test*

Tes dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi. Tes hasil belajar adalah instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan dan mengetahui hasil belajar peserta didik melalui tes tertulis berupa soal pilihan ganda yang terdiri dari 28 butir soal untuk tes pengenalan huruf hijaiyah berharokat fathah beserta makhorijul hurufnya. Ujian ini dilakukan sebanyak dua kali: satu kali sebelum terapi (*pre-test*) dan satu kali setelah terapi (*post-test*). Untuk setiap santri dijadikan sampel penelitian . Soal yang dipakai dalam kegiatan tersebut adalah soal yang sama, artinya tidak ada perbedaan, pengetahuan dan pemahaman.

2. Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk mendapatkan data rekapitulasi tentang daftar siswa dan aktivitas kegiatan pembelajaran berupa dokumen gambar/foto. Dimana hasil dari dokumentasi akan digunakan sebagai pelengkap dan penguat dari data-data yang didokumentasikan.

3.5 Instrumen penelitian

Instrumen penelitian dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Tujuan yang diungkapkan dalam bentuk hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian. Jawaban itu masih perlu diuji secara empiris, dan untuk maksud inilah dibutuhkan pengumpulan data. Data yang dikumpulkan oleh sampel yang telah ditentukan sebelumnya. Sampel tersebut terdiri atas sekumpulan unit analisis sebagai sasaran penelitian. Penelitian ini menggunakan instrumen observasi dan instrumen. Berikut instrumen observasi dan instrumen tes hasil belajar siswa.

Table 3.2 instrumen kisi-kisisoal *pretest* dan *posttest*

variabel	Kompetensi dasar	indikator	Tipe kompetensi pengetahuan (kognitif)	Bentuk soal	Jumlah soal
pengenal an huruf hijaiyah menggunakan animaker	Mengetahui seluruh huruf hijaiyah dan makhorijul huruf hijaiyah	menghafal 28 huruf hijaiyah berharokat fathah	C1	Kartu bertuliskan huruf hijaiyah	16
		mengklasifikasi tempat keluarnya huruf hijaiyah	C2,C4	Mencocokkan gambar	6
		mempraktekkan pengucapan huruf hijaiyah sesuai makhroj	C3,C5	Praktek lisan	6

Keterangan:

C1 = Mengingat

C3 = Mengaplikasikan

C5 = Mengevaluasi

C2 = Memahami

C4 = Menganalisis

3.5.1 Uji Coba Instrumen Penelitian

Sebelum instrumen penelitian ini digunakan maka sebelumnya terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Instrumen yang reliable berarti instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono 2018). Setiap soal yang dijawab dengan benar mendapat nilai 1 dan jawaban yang salah mendapat nilai 0, dengan rubrik penilaian sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang dicapai}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

1. Uji Validitas Instrumen

Validitas adalah indeks yang menunjukkan apakah alat ukur benar benar mengukur apa yang diukur atau menghasilkan hasil yang konsisten dengan tujuan pengukuran (Sugiyono). Teknik *korelasi pearson product moment* digunakan dalam penelitian ini. Rumus dari teknik *Korelasi Pearson Product Moment* (Muh. Ihwan Rosyadi dan Suyatiningsih 2020) sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antara X dan Y

N = Banyaknya peserta tes

$\sum XY$ = Total perkalian skor item dan total

$\sum X$ = Skor hasil uji coba atau skor yang diperoleh subyek dari seluruh item.

$\sum Y$ = Total skor atau skor yang di peroleh subyek dari seluruh item.

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat skor butir soal.

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat skor total.

Kriteria pendekatan dengan taraf signifikansi 5 % yaitu:

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka soal dinyatakan valid.

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka soal dinyatakan tidak valid

Uji validitas juga dapat dilakukan menggunakan bantuan SPSS 25.

Dengan kriteria pengambilan keputusan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka soal dinyatakan valid dan dapat digunakan.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Untuk menguji reliabilitas tes diukur menggunakan uji statistik *Cronbach Alpha* dengan bantuan IBM SPSS Statistics 25. Menurut Harun Sitompul dan Muhammad Ardansyah (2017), Rumus tersebut adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{v_t - \sum pq}{v_t} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrument

k = banyaknya butir soal atau butir pertanyaan

v_t = varians total

p = proporsi subjek yang menjawab betul pada sesuatu butir (proporsi subjek yang mendapat skor 1)

q = proporsi subjek yang mendapat skor 0 ($q = 1-p$)

Untuk melihat pedoman kriteria reliabilitas dapat kita lihat pada tabel dibawah ini:

Table 3.3 kriteria reliabilitas

No.	Besarnya nilai r	Interpretasi
1.	0,81-1,00	Sangat Tinggi
2.	0,61-0,80	Tinggi
3.	0,41-0,60	Cukup
4.	0,21-0,40	Rendah
5.	0,00-0,20	Sangat Rendah

Sumber: Salim, Metodologi Penelitian Kuantitatif, 160

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu langkah yang paling menentukan dari suatu penelitian, karena analisis data berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian. Analisis data dapat dilakukan melalui tahap berikut ini :

1. Uji Normalitas

Tes normalitas adalah tes yang dijalankan sebelum analisis data. Tujuan dari uji normalitas ialah untuk menentukan data yang benar atau layak untuk menunjukkan apakah data tersebut formal atau tidak. Uji ini dapat dilihat dengan perolehan hasil *pretest* serta *posttest* (v. wiratna sujarweni 2015). Hasil *pretest* dan *posttest* merupakan data yang digunakan untuk mengambil keputusan. Karena penelitian ini memiliki sampel kurang dari 50, maka digunakan uji *shapiro wilk* untuk pengujian ini. Dengan ketentuan sebagai berikut, uji *shapiro wilk* menggunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Distribusi normal jika Pvalue >0,05, dan distribusi tidak normal jika PValue < 0,05. Dalam hal ini, uji shapiro wilk dan SPSS 25 digunakan untuk pengujian normalitas (Nova Sari dan Zuhra 2019).

Rumus yang digunakan dalam uji normalistik adalah kecocokan chi-kuadrat yaitu sebagai berikut:

$$X^2 = \sum \frac{(F_0 - F_h)}{F_h}$$

Keterangan :

X^2 = chi- kuadrat

F_0 = Frekuensi dari hasil observasi

F_h = Frekuensi yang diharapkan

Setelah harga X^2 hitung dapat, maka selanjutnya dibandingkan dengan harga X^2 tabel. Jika harga X^2 hitung < X^2 tabel, maka distribusi data dinyatakan normal, untuk taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$) dan derajat kebebasan ($dk = n-1$) dimana n

adalah banyaknya kelas interval. Jika harga X^2 hitung $< X^2$ tabel, maka distribusi data dinyatakan tidak normal.

2. Uji Efektivitas (N-Gain)

Uji *Normalize Gain* bertujuan untuk mengukur seberapa efektif penggunaan media pembelajaran video animaker terhadap hasil belajar pengenalan huruf hijaiyah santri usia dini di Pondok Pesantren Tahfidzul Qur'an Annahl.

Adapun rumus N-gain score adalah sebagai berikut (Latif, 2014):

$$N - Gain = \frac{\text{Nilai Posttest} - \text{Nilai Pretest}}{\text{Nilai Maksimum} - \text{Nilai Pretest}}$$

Sedangkan kategori N-Gain yang umum digunakan berasal dari penelitian Richard R. Hake (1998), diklasifikasikan ke dalam tiga kategori:

Table 3.4 kategori N-Gain

No.	Nilai Normalitas Gain	Kriteria
1.	$0,70 \leq n \leq 1,00$	Tinggi
2.	$0,30 \leq n < 0,70$	Sedang
3.	$0,00 \leq n < 0,30$	Rendah

Table 3.5 kategori tafsiran efektivitas N-Gain Score

No.	Persentase (%)	Tafsiran
1.	<40	Tidak Efektif
2.	40-55	Kurang Efektif
3.	56-75	Cukup Efektif
4.	>76	Efektif

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

4.1.1 Deskripsi Kegiatan Penelitian

Penelitian dilakukan di Pondok Pasantresn Tahfiz Qur'an Annahl. Penelitian ini dilakukan mulai tanggal 1 juni 2025 hingga 23 september 2025. Subyek yang digunakan dalam penelitian ini adalah Santri Pondok Pasantresn Tahfiz Quran Annahl. Dengan kelas usia dini yang diberi perlakuan pembelajaran dengan media pembelajaran yang berjumlah 20 santri. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi skala denah.

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak enam kali pertemuan untuk masing-masing kelas. Pertemuan pertama pada penelitian ini digunakan untuk memberikan *pretest* (tes awal), pertemuan kedua sampai kelima dilakukan pembelajaran dan pertemuan keenam digunakan untuk *posttest* (tes akhir). Tes awal dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur sejauh mana pemahaman santri terhadap materi yang akan diajarkan dan tes akhir digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman santri setelah mengikuti pembelajaran.

Selain tes yang digunakan untuk memperoleh data hasil belajar, pada penelitian ini menggunakan lembar observasi aktivitas santri yang bertujuan untuk melihat hasil belajar santri pada ranah psikomotor dan lembar observasi aktivitas guru yang bertujuan untuk melihat apakah langkah-langkah pembelajaran terlaksana atau tidak.

4.1.2 Deskripsi Hasil Uji Instrumen Penelitian

a. Hasil Uji Validitas

Instrumen penelitian dalam penelitian ini dikonsultasikan dan divalidasi oleh pakar. Pakar yang terlibat dalam validasi instrumen penelitian ini yaitu ustadz Masymul Abdussalam Elkarogy, S.Pd Berdasarkan hasil konsultasi yang didapat peneliti merevisi instrumen tersebut berdasarkan saran yang telah diberikan oleh pakar.

Soal untuk *pretest* dan *posttest* diuji cobakan terlebih dahulu kepada 13 santri untuk menguji kevalidan soal tes. Sesuai dengan kaidah valid, soal akan dinyatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$. Dengan melihat tabel apabila kita menggunakan responden sebanyak 13 diperoleh nilai r-hitung masing-masing butir instrumen kemudian dibandingkan dengan r-tabel pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan (df) = $N-2=13-2=11$, yaitu sebesar 0,553. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa butir soal nomor 1,3,5,7, dan 8 memiliki nilai r-hitung lebih besar dari r-tabel ($r_{hitung} > 0,553$), sehingga dinyatakan valid. Sementara itu butir soal nomor 2, 4, dan 6 memiliki nilai r-hitung lebih kecil dari r-tabel ($r_{hitung} < 0,553$) Sehingga dinyatakan tidak valid.

Tabel 4.1 uji validitas menggunakan SPSS

		Butir01	Butir02	Butir03	Butir04	Butir05	Butir06	Butir07	Butir08	TOTALSKOR
Butir01	Pearson Correlation	1	.462	.678	.231	.736	.327	.724	.665	.913
	Sig. (2-tailed)		.112	.011	.447	.004	.276	.005	.013	.000
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13
Butir02	Pearson Correlation	.462	1	.241	.703	-.061	-.087	.086	-.037	.373
	Sig. (2-tailed)	.112		.427	.007	.843	.778	.780	.904	.209
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13
Butir03	Pearson Correlation	.678	.241	1	-.215	.451	.607	.843	.729	.846
	Sig. (2-tailed)	.011	.427		.480	.122	.028	.000	.005	.000
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13
Butir04	Pearson Correlation	.231	.703	-.215	1	-.049	-.425	-.172	-.152	.107
	Sig. (2-tailed)	.447	.007	.480		.874	.147	.574	.621	.727
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13
Butir05	Pearson Correlation	.736	-.061	.451	-.049	1	.386	.613	.817	.773
	Sig. (2-tailed)	.004	.843	.122	.874		.192	.026	.001	.002
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13
Butir06	Pearson Correlation	.327	-.087	.607	-.425	.386	1	.362	.406	.493
	Sig. (2-tailed)	.276	.778	.028	.147	.192		.224	.169	.087
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13
Butir07	Pearson Correlation	.724	.086	.843	-.172	.613	.362	1	.761	.850
	Sig. (2-tailed)	.005	.780	.000	.574	.026	.224		.003	.000
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13
Butir08	Pearson Correlation	.665	-.037	.729	-.152	.817	.406	.761	1	.840
	Sig. (2-tailed)	.013	.904	.005	.621	.001	.169	.003		.000
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13
TOTALSKOR	Pearson Correlation	.913	.373	.846	.107	.773	.493	.850	.840	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.209	.000	.727	.002	.087	.000	.000	
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13

b. Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah butir soal yang diujikan reliabel dalam memberikan hasil pengukuran hasil belajar santri. Untuk menguji reliabilitas instrumen peneliti melakukan melalui metode *Alpha-Cronbach*

Uji reliabilitas soal dilakukan menggunakan *SPSS 16,0*. Dari perhitungan tersebut diperoleh nilai *Alpha-Cronbach*.

Tabel 4.2 Reliabilitas instrumen

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.908	5

Berdasarkan Tabel 4.2 yang diperoleh dari perhitungan *SPSS 16,0* maka soal *post test* dikatakan reliabel. Hal ini dapat dilihat pada hasil nilai *Cronbach Alpha* apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. pada $\alpha = 5\%$ dengan $n = 13$ diperoleh $r_{hitung} =$

0,908 karena $0,908 > 0,602$ maka soal dikatakan reliabel. Nilai *post test* yang diperoleh termasuk dalam interpretasi reliabilitas karena 0,908 terletak pada $(0,80 \leq r \leq 1,00)$.

c. Hasil Uji Daya Beda Soal *Pretest* dan *Posttest*

Untuk menentukan daya pembeda instrumen soal *pretest* dan *posttest* peneliti menggunakan bantuan Microsoft Excel. Adapun hasilnya pada Tabel 3.8 berikut:

Tabel 4.3 Hasil Analisis Uji Daya beda

Siswa	Butir					Skor Total	
	1	3	5	7	8		
9	7	6	8	7	6	34	} kelas atas
3	7	6	8	6	6	33	
7	7	6	8	6	6	33	
4	7	6	7	6	6	32	
6	7	6	7	7	4	31	
11	7	6	6	8	4	31	
5	7	6	5	8	4	30	} kelas bawah
8	7	6	4	7	4	28	
1	5	5	5	5	5	25	
12	4	6	4	7	4	25	
2	5	4	5	5	5	24	
10	4	4	0	0	0	8	
13	4	0	4	0	0	8	
RATA ATAS	7	6	7	6,857143	5,142857	32	
RATA BAWAH	4,833333	4,166667	3,666667	4	3	19,666667	
SKOR MAX ATAS	7	6	8	8	6		
SKOR MAX BAWAH	7	6	5	7	5		
DAYA BEDA	0,309524	0,305556	0,416667	0,357143	0,357143		
KRITERIA DB	CUKUP	CUKUP	BAIK	CUKUP	CUKUP		

Tabel 4.3 di atas digunakan untuk melihat daya beda yang ada pada soal *pretest* dan *postes* yang akan digunakan dalam penelitian. Untuk menghitung daya pembeda maka terlebih dahulu membagi data menjadi dua kelompok data yaitu data kelas atas dan kelas bawah. Setelah itu dicari rata-rata skor butir soal untuk masing- masing kelas atas dan kelas bawah. Hasil jumlah skor kelompok atas dikurangi jumlah skor kelompok bawah lalu dibagi dengan jumlah skor ideal

kelompok bawah, maka akan didapat hasil daya pembeda tiap butir soal.

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa butir soal nomor satu, tiga, tujuh dan delapan memiliki interpretasi daya pembeda yang cukup dan soal nomor lima memiliki interpretasi yang baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa soal nomor satu, tiga, lima, tujuh dan delapan telah memenuhi kriteria daya pembeda yang dapat digunakan dalam penelitian.

d. Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal *Pretest* dan *Posttest*

Untuk menentukan daya pembeda instrumen soal *pretest* dan *posttest* maka dilakukan uji taraf kesukaran dengan menggunakan bantuan Microsoft Excel.

Tabel 4.4 Hasil Uji Taraf Kesukaran

Siswa	Butir					Skor Total	
	1	3	5	7	8		
9	7	6	8	7	6	34	} kelas atas
3	7	6	8	6	6	33	
7	7	6	8	6	6	33	
4	7	6	7	6	6	32	
6	7	6	7	7	4	31	
11	7	6	6	8	4	31	
5	7	6	5	8	4	30	
8	7	6	4	7	4	28	} kelas bawah
1	5	5	5	5	5	25	
12	4	6	4	7	4	25	
2	5	4	5	5	5	24	
10	4	4	0	0	0	8	
13	4	0	4	0	0	8	
RATA ATAS	7	6	7	6,857143	5,142857	32	
RATA BAWAH	4,833333	4,166667	3,666667	4	3	19,666667	
SKOR MAX ATAS	7	6	8	8	6		
SKOR MAX BAWAH	7	6	5	7	5		
TINGKAT KESUKARAN	0,845238	0,847222	0,820513	0,72381	0,74026		
KRITERIA TK	BAIK	BAIK	BAIK	BAIK	BAIK		

Uji diatas digunakan untuk melihat taraf kesukaran yang ada pada soal *pretest* dan *posttest*. Mengitung taraf kesukaran dalam penelitian ini yaitu dengan cara jumlah skor kelompok atas ditambah jumlah skor kelompok bawah lalu dibagi dengan jumlah skor ideal kelompok atas ditambah jumlah skor ideal kelompok bawah. Berdasarkan hasil diatas dapat dilihat bahwa soal nomor satu

tiga, lima, tujuh dan delapan berada pada kriteria taraf kesukaraan yang baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa semua soal diatas telah memenuhi kriteria taraf kesukaran yang dapat digunakan dalam penelitian.

4.1.3 Deskripsi Pelaksanaan Tes Awal (Pretest)

Pelaksanaan pretest pada kelas usia dini dilakukan pada tanggal 17 september 2025 kepada 20 santri dengan 28 butir soal Sebelum pembelajaran dilakukan, dalam kelas dilakukan pretest. Dilakukanya pretest sebelum pembelajaran bertujuan untuk mengetahui sampai dimana penguasaan santri terhadap materi atau bahan ajar yang akan diajarkan. Selain sebagai tolak ukur pengetahuan awal yang dimiliki santri pretest dilakukan sebagai data awal untuk mengetahui kondisi awal sampel.

4.1.4 Deskripsi Pelaksanaan pembelajaran

Pertemuan pembelajaran pertama dilakukan pada tanggal 18 september, pembelajaran kedua yaitu tanggal 19 september, pembelajaran ketiga pada tanggal 21 september dan pembelajaran keempat pada tanggal 22 september. Pelaksanaan pembelajaran diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan animaker pada pembelajaran mengenal huruf hijaiyah. Peneliti memberikan perlakuan sebanyak empat kali pertemuan dengan masing-masing waktu 2x jam pelajaran (2 x 35 menit). Pelaksanaan pembelajaran dilakukan sebagaimana sistem pembelajaran di pondok. Selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran, peneliti juga melakukan pengamatan atau observasi tentang aktivitas guru dan aktivitas santri selama proses pembelajaran.

4.1.5 Deskripsi Pelaksanaan Tes Akhir (Posttest)

Pelaksanaan posttest dilakukan pada tanggal 23 september 2025 kepada 20 santri dengan 28 butir soal. Posttest adalah tes yang diberikan pada setiap akhir pengajaran untuk mengetahui sampai dimana penguasaan santri terhadap bahan pengajaran (pengetahuan) setelah mengalami suatu kegiatan belajar. Tujuannya adalah untuk mengetahui penguasaan santri terhadap materi pelajaran yang telah diajarkan dan sebagai data akhir untuk mengetahui kondisi akhir sampel.

4.2 Hasil penelitian

4.2.1 Data Hasil Belajar

1. Data *Pretest* dan *Posttest*

Adapun hasil data *pretest* dan *posttest* santri adalah sebagai berikut:

tabel 4.5 Hasil Pretest Dan Posttest

Kelas	Tes awal (<i>pretest</i>)			Tes akhir (<i>protest</i>)		
	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Mean	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Mean
Usia dini	56	28	44,71	94	60	80,59

Berdasarkan Tabel 4.5 diatas diketahui bahwa *pretest* pada kelas usia dini memperoleh nilai tertinggi yaitu 56 dengan nilai terendah 28 dan rata-rata 44,71. Sedangkan untuk prolehan nilai *posttest* tertinggi yaitu 94 dan terendah 60 dengan rata-rata 80,59.

4.2.2 Analisis Data Hasil Penelitian

a. Analisis Data Deskriptif

Analisis statistika deskriptif ini memiliki tujuan untuk memberikan gambaran (deskripsi) mengenai suatu data agar data yang disajikan menjadi lebih mudah dipahami oleh pembacanya. Statistika deskriptif menjelaskan berbagai karakteristik data.

Tabel 4.6 Hasil Analisis Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Kelas	17	28	56	44.71	7.776
Post-Test Kelas	17	60	94	80.59	10.192
Valid N (listwise)	15				

Berdasarkan hasil analisis deskriptif diatas dapat diketahui bahwa *pretest* pada kelas usia dini memperoleh nilai tertinggi yaitu 56 dengan nilai terendah 28 dan rata-rata 44,71. Sedangkan untuk perolehan nilai *posttest* tertinggi yaitu 94 dan terendah 60 dengan rata-rata 80,59.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan syarat mutlak sebelum melakukan analisis statistik parametrik. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan software SPSS 16.0 dengan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal, dan jika nilai signifikansi $< \alpha = 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel 4.7 Hasil Analisis Uji Normalitas

kelas	Kolmogrov-smirnov			Shapiro-wilk		
	Statistic	df	Sig	Statistic	df	Sig
Hasil belajar pre-test	.129	17	200	.929	17	.213
Hasil belajar post-test	.164	17	200	.959	17	.602

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas dapat diketahui bahwa data awal atau *pretest* kelas usia dini memperoleh nilai signifikansi ,200 Nilai signifikansi data *pretest* adalah $\text{sig } 0,200 > \alpha = 0,05$

Data akhir atau *posttest* kelas usia dini memperoleh nilai signifikansi 0,200. Berdasarkan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$ maka data berdistribusi normal. Nilai signifikansi data *posttest* adalah $\text{sig } 0,200 > \alpha = 0,05$ yang artinya data akhir atau data *posttest* kelas usia dini berdistribusi normal.

c. Uji Efektivitas N-Gain

Hasil uji normalitas yang telah dilakukan menunjukan bahwa data nilai *pretest* dan *posttest* kelas usia dini berdistribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas maka menentukan keefektifan media pembelajaran yaitu dengan menggunakan uji gain ternormalisasi.

Tabel 4.8 Hasil Uji Gain Ternormalisasi

Descriptives				
Kelas			Statistic	Std. Error
N-Gain_Score	Eksperimen	Mean	.6533	.03906
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	
			Upper Bound	
		5% Trimmed Mean	.6557	
		Median	.6522	
		Variance	.026	
		Std. Deviation	.16106	
		Minimum	.37	
		Maximum	.89	
		Range	.52	
		Interquartile Range	.26	
		Skewness	-.226	.550
		Kurtosis	-.803	1.063

Berdasarkan hasil uji Gain Ternormalisasi diatas dapat diketahui bahwa rata-rata skor *N-Gain* kelas usia dini yaitu 0,6533 dengan perolehan skor tertinggi yaitu 0,89 dan skor terendah 0,37. Pada kelas usia dini terdapat 11 santri memperoleh kategori *N-Gain* yaitu tinggi, dan 9 santri memperoleh kategori sedang.

Efektifitas media Pembelajaran dalam pembelajaran dilihat menggunakan perhitungan *N-Gain* yang diambil dari data hasilbelajar santri, adapun perolehan *N-Gain* persen adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil uji *N-Gain*.

Kelas	Rata-Rata <i>N-Gain</i> (%)	Kriteria
Usia dini	65,32	Cukup efektif

Berdasarkan Tabel 4.14 diatas maka dapat diketahui bahwa perolehan rata-rata *N-Gain* kelas usia dini dengan pembelajaran menggunakan media Pembelajaran memperoleh rata-rata 65,32 yang termasuk dalam tafsiran efektivitas *N-Gain*. yaitu cukup efektif. Hal tersebut menunjukan bahwa pembelajaran mengenal huruf hijaiyah dengan menggunakan media pembelajaran lebih efektif dari pada pembelajaran Mengenal huruf hijaiyah tanpa menggunakan media pembelajaran.

4.3 Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil belajar santri dilihat dari sebelum dan sesudah peneliti menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Dari hasil analisis data *pretest* yang berjumlah 20 santri , diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.10 Skor Santri Pada Tes Awal (*Pretest*)

Tes Awal (<i>Pretest</i>)		
Skor Tertinggi	Skor Terendah	Mean
56	28	44,71

Berdasarkan Tabel 4.15 diatas dapat diketahui bahwa sebagian besar santri belum mengenal dan hafal huruf hijaiyah, santri juga belum mengenal makhorijul huruf yang benar dalam pengucapan huruf hijaiyah. Kemudian santri juga belum mempelajari materi ini sebelumnya sehingga rata-rata santri tidak bisa menyelesaikan soal dengan benar. Pada kelas usia dini terdapat santri yang hanya menjawab apa yang diketahui dari soal sehingga santri tersebut memperoleh skor perolehan terendah yaitu 28 dan skor perolehan tertinggi yaitu 56 dari jumlah skor maksimum 100. Selanjutnya untuk mengetahui apakah terdapat perubahan hasil belajar huruf hijaiyah pada santri maka diadakan tes akhir. Dari hasil tes akhir (*post test*) maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.11 Skor Pada Tes Akhir (*Posttest*)

Tes Akhir (<i>Posttest</i>)		
Skor Tertinggi	Skor Terendah	Mean
94	60	80,59

Berdasarkan Tabel 4.16 diatas dapat diketahui bahwa *posttest* kelas usia dini memperoleh skor tertinggi 94 dan skor terendah yaitu 60 serta memperoleh rata-rata 80,59. Dalam hal ini pemahaman santri di kelas usia dini mengenai huruf hijaiyah sudah cukup baik. Sehingga rata-rata santri dapat memahami soal dengan baik, dalam mengerjakan soal santri tidak hanya menuliskan apa yang diketahui

saja tetapi santri juga dapat memberikan penjelasan lebih rinci terhadap soal yang sedang dikerjakan serta jawaban sesuai dengan permasalahan dengan tepat.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat bahwa hasil belajar santri mengalami perubahan yang lebih baik. dari hasil analisis *N-Gain score* santri kelas usia dini yang memperoleh rata-rata *N-Gain score* dalam bentuk persen yaitu 65,32 yang termasuk dalam kategori cukup efektif. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran interaktif cukup efektif digunakan dalam pembelajaran mengenal huruf hijaiyah.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan animaker terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah santri usia dini di Pondok Pesantren Tahfidz Qur'an Annahl Kabupaten Sorong. Hal ini dibuktikan berdasarkan *uji N-gain score* nilai *pretest* dan *posttest* dengan presentase 65,32% dengan kategori cukup efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif menggunakan animaker terhadap kemampuan mengenal huruf hijaiyah santri usia dini di Pondok Tahfidz Qur'an Annahl Kabupaten sorong.

5.2 Saran

1. Bagi pendidik, media gambar diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif dalam memberikan variasi dalam proses pembelajaran.
2. Bagi sekolah, khususnya kepala sekolah sebagai pimpinan diharapkan dapat memberikan dukungan kepada guru dalam pemilihan media pembelajaran.
3. Bagi peneliti lanjutan yang ingin menggunakan media pembelajaran interaktif sebaiknya disesuaikan dengan proses penerapannya, terutama alokasi waktu, metode pembelajaran yang digunakan serta karakteristik santri.

DAFTAR PUSTAKA

- Animaker Inc. (2020). *The Future of Animation is Here*. www.animaker.com
- Anisa, F., Sari, Y., & Putri, R. (2023). *Peran Media Interaktif dalam Motivasi dan Penguasaan Materi Anak Usia Dini*. Jurnal Riset Pendidikan & Pengajaran, 8 (2), 45- 58.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aryani, P. K., & Ambara, T. (2021). *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Anak Usia Dini menggunakan Model ADDIE*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1), 12-23.
- Azhar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Coletta, V. P., & Steinert, J. J. (2020). Why normalized gain should continue to be used in analyzing preinstruction and postinstruction scores on concept inventories. *Physical Review Physics Education Research*, 16(1), Article 010108. <https://doi.org/10.1103/PhysRevPhysEducRes.16.010108>
- Cook, T. D., & Campbell, D. T. (1979). *Quasi-Experimentation: Design & Analysis Issues for Field Settings*. Boston: Houghton Mifflin.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. Pearson.
- Fauziah, N. (2023). *Efektivitas Animaker dalam Pembelajaran Daring*. Jurnal Inovasi Digital dalam Pendidikan, 2(1), 33–40.
- Firdaus Lintang. *Analisis performa Operating System Android pada Implementasi Aplikasi media belajar Bahasa Isyarat IConnect*. Jurnal PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi) UNIMUDA, Vol. 5, No. 2, juli 2024.
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2003). *Educational Research: An Introduction*. Allyn & Bacon.
- Hadijah Adam JUANGA: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan, Vol. 10 No. 2 (2024) URL: <https://www.ejurnal.staibabussalamsula.ac.id/index.php/JUANGA/article/view/186>
- Hake, R. R. (1998). *Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics*

courses. American Journal of Physics, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>

Islam, M. R., Akhter, N., & Khan, M. (2014). *Early Childhood Development: The Importance of the Golden Age (0–6 years)*. International Journal of Early Childhood Education, 2(4), 31-39.

Julsyam Fitra & Hasan Maksum Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran, Vol. 4 No. 1 (2021) DOI: <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524>

Kurniawan, A., & Sari, N. (2021). 'Penggunaan Animaker sebagai Media Pembelajaran Interaktif'. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 8(1), 45–52.

Lestari, D. (2021). *Pengaruh Media Interaktif terhadap Pengenalan Huruf Hijaiyah pada Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 60–68.

Laimeheriwa Devianti (2025). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Matematika di SD Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong*. Jurnal PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi) UNIMUDA, Vol.6, No. 1, januari 2025

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

Mustofa, M. (2020). *Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Huruf Hijaiyah pada Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 5(1), 23–30.

Munir. (2015). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Neuman, W. L. (2011). *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches*. Pearson.

Nasution, M. (2020). *Efektivitas Video Animasi dalam Pengenalan Huruf Hijaiyah di TPA*. Jurnal Pendidikan Islam, 8(1), 45–52.

Nissen, J. M., & Bagley, S. (2020). Comparing three conceptual models for analyzing student learning in physics. *Physical Review Physics Education Research*, 16(2), Article 020105. <https://doi.org/10.1103/PhysRevPhysEducRes.16.020105>

Nova Sari & Zuhra *Economic Token Effect Toward Behavioral Children With Mental Retardation* Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak (JIPA), Vol. IV, No. 6, Juni-November 2019, h. 29.

- Permana, D., & Fauziah, H. (2022). *Efektivitas Penggunaan Animaker dalam Pembelajaran Interaktif untuk Anak*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 10(2), 115–122.
- Putri, I. M., & Rachman, B. (2022). *Evaluasi Perbandingan Aplikasi Animasi: Powtoon, Animaker, dan Vyond dalam Dunia Pendidikan*. Jurnal EduTech, 5(2), 102–110.
- Rahmah, A., & Lestari, R. (2021). *Pengaruh Video Animasi terhadap Pemahaman Materi IPA*. Jurnal Pendidikan Sains, 9(3), 88–94.
- Rahman, M. (2019). *Strategi Pengenalan Huruf Hijaiyah untuk Santri Usia Dini*. Jurnal Tahfidz Al-Qur'an, 3(1), 25–32.
- Sadiman, A. S., dkk. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Saputra, R. (2022). *Transformasi Media Pembelajaran di Era Digital: Studi Kasus Penggunaan Animaker*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 14(2), 75–88.
- Sari, R. & Kurniawan, H. (2022). *Penggunaan Animaker sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 11(1), 78–85.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, D. (2021). *Efektivitas Video Animasi dalam Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Anak, 6(1), 21–30.
- Syahrial, S., Syarif, H., & Muhammad, M. (2019). The effectiveness of basic reading textbooks development for university students. *EAI Endorsed Transactions on e-Learning*, 6(21), e5. <https://doi.org/10.4108/eai.19-7-2019.2289527>
- V. Wiratna Sujarweni, *Spss Untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015), h. 52.
- Wulandari, N., Septiani, Ninik., & AS, Jusrianto. *Pemanfaatan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Multimedia Power Point untuk Konsep Sistem saraf di SMP Negeri 11 Kabupaten Sorong*. Jurnal PETISI (pendidikan Teknologi Informasi) UNIMUDA. Vol. 1 No.2 (2022)

LAMPIRAN SURAT IZIN PENELITIAN

 UNIMUDA SORONG	Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong Fakultas Pendidikan Eksakta (FEKSA) Office : Jl. KH. Ahmad Dahlan, 01 Mariat Pantai, Alimra, Sorong, Papua Barat Daya
Nomor : 172/SRT/L3.AU/DKN/FEKSA/2025 Lamp. : - Perihal : <i>Permohonan Izin Penelitian</i>	Sorong, 26 Juni 2025
Kepada Yth. Bapak Pimpinan Pondok Pesantren Tahfidz Qur'an Annahl di Sorong	
<i>Assalamu 'alaikum warohmatullahi wabarokatuh.</i>	
Dekan Fakultas Eksakta Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong dengan ini mengajukan permohonan kepada Saudara, kiranya dapat menerima dan mengizinkan mahasiswa kami:	
Nama	: Rita Sri Ayu
NIM	: 148320718065
Semester	: XIV (Empat Belas)
Program Studi	: Pendidikan Teknologi Informasi
Judul Penelitian	: "Analisis Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Hijaiyah Menggunakan Animaker Terhadap Santri Usia Dini Di Pondok Pesantren Tahfidz Qur'an Annahl"
Untuk melaksanakan Penelitian Skripsi di instansi yang bapak/ibu pimpin (adapun sistem penelitian rencananya dilakukan secara <i>online/door to door maupun offline</i>). Pelaksanaan penelitian direncanakan mulai 27 Juni – 6 Juli 2025 . Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.	
<i>Wassalamu 'alaikum warohmatullahi wabarokatuh.</i>	
 Sahidi M.Pd. NIDN. 1425088701	
Tembusan disampaikan Kepada:	
1. Ketua Program Studi;	
2. Dosen Pembimbing Skripsi;	
3. Yang bersangkutan;	
4. Peringgal;	
 feksa@unimudasorong.ac.id.  feksa.unimudasorong.ac.id.  Fakultas Pendidikan Eksakta	

SURAT PENERIMAAN PENELITIAN DI PPTQ ANNAHL


PONDOK PESANTREN TAHFIDZ AL-QUR'AN AN NAHL
Qur'anic School - sekolah generasi budayawan
☎ 0852 8888 569 ✉ synergyannahl@indonesia@gmail.com
Rt. Hutan Kota Lingsi, Muku RT 003 Dks 001, 8023, Klaten, Jawa Tengah, Kabupaten Sorong, Papua Barat Daya Indonesia

Sorong, 30 Juni 2025

Nomor : 01-SPK/PPTQ-A/VI/2025
Lampiran : -
Perihal : **Tanggapan atas Surat Permohonan
Izin Penelitian**

Kepada Yth;
Rektor UNIMUDA Sorong
CQ. Dekan Fakultas Pendidikan Eksakta
di- Tempat

Sehubungan dengan Surat Permohonan Izin Penelitian dari Mahasiswi yang Bernama Rita Sri Ayu, NIM 148320718065 dari Kampus UNIMUDA Fakultas Pendidikan Eksakta (Feksa) dengan nomor surat permohonan 172/SRT/1.3.AU/DKN/FEKSA/2025, perihal Izin Penelitian terhadap Santri Usia Dini di Pondok Pesantren Tahfidz Al-Qur'an (PPTQ) An Nahd. Bersama ini disampaikan bahwa:

1. Mahasiswi tersebut diatas (Rita Sri Ayu) telah menyerahkan surat permohonan izin penelitian di Pondok Kami
2. Mahasiswi tersebut telah dan sudah selesai melakukan penelitian terkait kepada santri kami dengan focus utama Pengenalan Huruf Hijaiyah
3. Dengan ini kami sampaikan bahwa Point 1 dan 2 telah dilaksanakan dengan baik dan tuntas.

Demikian Kami sampaikan untuk dipedomani dan diketahui.


Pimpinan PPTQ AN NAHL

Ust. H. Masymul Abdussalam Elkarogy

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Judul Penelitian : Analisis Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Hijaiyah Menggunakan Animaker Terhadap Santri Usia Dini Di pondok Pesantren Thfidz Qur'an Annahl

Peneliti : Rita Sri Ayu

Nama Validator : Matahari, M.Kom.

Jabatan : Dosen Pendidikan teknologi informasi

Instansi : Unimuda Sorong

A. Pengantar

1. Lembar validasi instrument ini digunakan untuk memperoleh informasi dan nilai dari bapak/ibu terhadap kualitas angket pengguna yang akan disebarakan kepada peserta didik.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari bapak/ibu sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas angket peserta didik.

B. Petunjuk

1. Mohon bapak/ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu, dengan skala penilaian sebagai berikut :
4 = Sangat Baik
3 = Baik
2 = Kurang Baik
1 = Tidak Baik

2. Apabila bapak/ibu menemukan aspek kesalahan dan menilai kurang, mohon untuk memberikan saran perbaikan pada tempat yang telah disediakan.
3. Mohon bapak/ibu memberikan kesimpulan akhir mengenai hasil penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada bagian kesimpulan yang telah disediakan.
4. Atas bantuan dan ketersediaan bapak/ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya mengucapkan terimakasih.

C. Tabel penilaian

No.	Aspek	Indikator	Skor			
			SB 4	B 3	KB 2	TB 1
1.	Kejelasan	Kejelasan judul lembar angket	✓			
		Kejelasan butir pernyataan pada angket	✓			
		Kejelasan petunjuk cara pengisian angket	✓			
2.	Isi	Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin di capai dalam angket	✓			
		Pernyataan berkaitan dengan penelitian	✓			
3.	Bahasa	Butir pernyataan pada angket menggunakan ejaan bahasa Indonesia yang baik	✓			
		Butir pernyataan pada angket menggunakan bahasa yang mudah dipahami validator	✓			
		Butir pernyataan pada angket menggunakan kalimat yang komunikatif		✓		

D. Komentar dan Saran

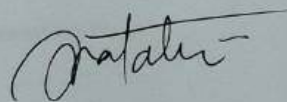
E. Kesimpulan

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia, berdasarkan penilaian yang telah dilakukan instrument penelitian dinyatakan :

No	Pernyataan	Ceklist
1.	Layak untuk digunakan uji coba lapangan	✓
2.	Layak untuk digunakan uji coba lapangan dengan revisi	
3.	Tidak layak untuk digunakan uji coba lapangan	

Sorong, 16 September 2015

Validator



Matahari, M.Kom.
NIDN 1409039001

LEMBAR VALIDASI SOAL *PRETEST* DAN *POSTTEST*

LEMBAR VALIDASI SOAL *PRETEST* DAN *POSTTEST*

Judul Penelitian : Analisis Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Hijaiyah Menggunakan Animaker Terhadap Santri Usia Dini Di pondok Pesantren Thfidz Qur'an Annahl

Peneliti : Rita Sri Ayu

Nama Validator : Masymul A. Elkarogy

Jabatan : Pimpinan /Pengas uh

Instansi : Pondok Pesantren Tahfidzul Qur'an Annahl

A. Pengantar

1. Lembar validasi soal *Pretest* dan *Posttest* ini digunakan untuk memperoleh informasi dan nilai dari bapak/ibu terhadap kualitas angket pengguna yang akan disebarkan kepada peserta didik.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari bapak/ibu sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas angket peserta didik.

B. Petunjuk

1. Mohon bapak/ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu, dengan skala penilaian sebagai berikut :
4 = Sangat Baik
3 = Baik
2 = Kurang Baik
1 = Tidak Baik

2. Apabila bapak/ibu menemukan aspek kesalahan dan menilai kurang, mohon untuk memberikan saran perbaikan pada tempat yang telah disediakan.
3. Mohon bapak/ibu memberikan kesimpulan akhir mengenai hasil penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada bagian kesimpulan yang telah disediakan.
4. Atas bantuan dan ketersediaan bapak/ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya mengucapkan terimakasih.

C. Tabel penilaian

No.	Aspek penilaian	Kriteria penilaian	Skor			
			SB 4	B 3	KB 2	TB 1
1.	Kesesuaian materi	Materi huruf hijaiyah yang disampaikan sesuai dengan kaidah yang benar	✓			
		Materi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif santri usia dini	✓			
		Urutan penyampaian materi sudah sistematis dan logis	✓			
		Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran pengenalan huruf hijaiyah	✓			
		Isi materi bebas dari unsur kesalahan tata bahasa Arab dan kesalahan makna	✓			
2.	Kelengkapan materi	Media mencakup seluruh huruf hijaiyah dengan baik dan lengkap	✓			
		Disertai contoh penggunaan huruf dalam kata atau bacaan sederhana		✓		
		Penjelasan dilengkapi dengan visual/audio yang membantu pemahaman		✓		
3.	Ketepatan bahasa dan penyampaian	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh anak usia dini	✓			
		Penyampaian materi tidak terlalu cepat/lambat dan sesuai untuk anak	✓			

D. Komentar dan Saran

E. Kesimpulan

Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia, berdasarkan penilaian yang telah dilakukan instrument penelitian dinyatakan :

No	Pernyataan	Ceklist
1.	Layak untuk digunakan uji coba lapangan	✓
2.	Layak untuk digunakan uji coba lapangan dengan revisi	
3.	Tidak layak untuk digunakan uji coba lapangan	

Sorong, 16 September 2025

Validator


Masjumil A. Elkarany

INSTRUMEN PENELITIAN





حُرُوفُ مَرَعَلَةِ الْقُرْآنِ وَحَدَّثَهُ

Huruf Hijaiyyah

ص

SHOD

R rita sri ayu

حُرُوفُ مَرَعَلَةِ الْقُرْآنِ وَحَدَّثَهُ

Huruf Hijaiyyah

ض

DHOD

R rita sri ayu

حُرُوفُ مَرَعَلَةِ الْقُرْآنِ وَحَدَّثَهُ

Huruf Hijaiyyah

ط

THO

R rita sri ayu

حُرُوفُ مَرَعَلَةِ الْقُرْآنِ وَحَدَّثَهُ

Huruf Hijaiyyah

ظ

DZO

R rita sri ayu

حُرُوفُ مَرَعَلَةِ الْقُرْآنِ وَحَدَّثَهُ

Huruf Hijaiyyah

ع

'AIN

R rita sri ayu

حُرُوفُ مَرَعَلَةِ الْقُرْآنِ وَحَدَّثَهُ

Huruf Hijaiyyah

غ

GHOIN

R rita sri ayu

حُرُوفُ مَرَعَلَةِ الْقُرْآنِ وَحَدَّثَهُ

Huruf Hijaiyyah

ف

FA

R rita sri ayu

حُرُوفُ مَرَعَلَةِ الْقُرْآنِ وَحَدَّثَهُ

Huruf Hijaiyyah

ق

QOF

R rita sri ayu

حُرُوفُ مَرَعَلَةِ الْقُرْآنِ وَحَدَّثَهُ

Huruf Hijaiyyah

ك

KAF

R rita sri ayu

حُرُوفُ مَرْعُطَةِ الْقُرْآنِ وَعِلْمُهُ

Huruf Hijaiyyah

ل

LAM

R rita sri ayu

حُرُوفُ مَرْعُطَةِ الْقُرْآنِ وَعِلْمُهُ

Huruf Hijaiyyah

م

MIM

R rita sri ayu

حُرُوفُ مَرْعُطَةِ الْقُرْآنِ وَعِلْمُهُ

Huruf Hijaiyyah

ن

NUN

R rita sri ayu

حُرُوفُ مَرْعُطَةِ الْقُرْآنِ وَعِلْمُهُ

Huruf Hijaiyyah

و

WAU

R rita sri ayu

حُرُوفُ مَرْعُطَةِ الْقُرْآنِ وَعِلْمُهُ

Huruf Hijaiyyah

ه

HA

R rita sri ayu

حُرُوفُ مَرْعُطَةِ الْقُرْآنِ وَعِلْمُهُ

Huruf Hijaiyyah

ع

HAMZAH

R rita sri ayu

حُرُوفُ مَرْعُطَةِ الْقُرْآنِ وَعِلْمُهُ

Huruf Hijaiyyah

ي

YA

R rita sri ayu

حُرُوفُ مَرْعُطَةِ الْقُرْآنِ وَعِلْمُهُ

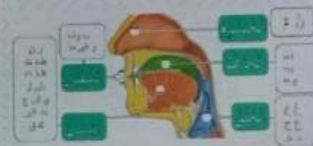
Huruf Hijaiyyah



R rita sri ayu

حُرُوفُ مَرْعُطَةِ الْقُرْآنِ وَعِلْمُهُ

KARTU PINTAR
MENGENAL HURUF
HIJAIYAH



R rita sri ayu

PENILAIAN POSTTEST

Data penilaian (Posttest) pengenalan huruf hijaiyah

PPTQ ANNAHL Kabupaten Sorong

Nama santri : Azam

Usia : 9 tahun

No.	Huruf hijaiyah	hafal		Makhorijul huruf	
		ya	tidak	benar	salah
1.	ا	✓		✓	
2.	ب	✓		✓	
3.	ت	✓		✓	
4.	ث	✓		✓	
5.	ج	✓		✓	
6.	ح	✓		✓	
7.	ز	✓		✓	
8.	د	✓		✓	
9.	ذ	✓		✓	
10.	ر	✓		✓	
11.	ز	✓		✓	
12.	س	✓		✓	
13.	ش	✓		✓	
14.	ص	✓		✓	
15.	ض	✓		✓	
16.	ط	✓		✓	
17.	ظ	✓		✓	
18.	ع		✓		✓
19.	غ		✓		✓
20.	ف		✓		✓
21.	ق		✓		✓
22.	ك		✓		✓
23.	ل		✓		✓
24.	م		✓		✓
25.	ن		✓		✓
26.	و		✓		✓
27.	ه		✓		✓
28.	ي		✓		✓

$$\frac{34 \times 100}{56}$$

60

Data penilaian (posttest) pengenalan huruf hijaiyah

PPTQ ANNAHL Kabupaten Sorong

Nama santri : Wahyu

Usia : 5 tahun

No.	Huruf hijaiyah	hafal		Makharijul huruf	
		ya	tidak	benar	salah
1.	ا	✓			
2.	ب	✓		✓	
3.	ت	✓		✓	
4.	ث	✓		✓	
5.	ج	✓		✓	
6.	ز	✓		✓	
7.	ذ	✓		✓	
8.	ر	✓		✓	
9.	س	✓		✓	
10.	ش	✓		✓	
11.	ص	✓		✓	
12.	ض	✓		✓	
13.	ط	✓		✓	
14.	ظ	✓		✓	
15.	ع	✓		✓	
16.	غ	✓		✓	
17.	ف	✓		✓	
18.	ق	✓		✓	
19.	ك	✓		✓	
20.	ل		✓		✓
21.	م		✓		✓
22.	ن		✓		✓
23.	هـ		✓		✓
24.	و		✓		✓
25.	ي		✓		✓
26.			✓		✓
27.			✓		✓
28.			✓		✓

$$\frac{44 \times 100}{56}$$

78

Data penilaian (posttest) pengenalan hruruf hijaiyah
PPTQ ANNAHL Kabupaten Sorong

Nama santri : Zahira

Usia : 5 tahun

No.	Huruf hijaiyah	hafal		Makhorijul huruf	
		ya	tidak	benar	salah
1.	ا	✓		✓	
2.	ب	✓		✓	
3.	ت	✓		✓	
4.	ث	✓		✓	
5.	ج	✓		✓	
6.	ح	✓		✓	
7.	ز	✓		✓	
8.	د	✓		✓	
9.	ذ	✓		✓	
10.	ر	✓		✓	
11.	ز	✓		✓	
12.	س	✓		✓	
13.	ش	✓		✓	
14.	ص	✓		✓	
15.	ض	✓		✓	
16.	ط	✓		✓	
17.	ظ	✓		✓	
18.	ع	✓		✓	
19.	غ	✓		✓	
20.	ق	✓		✓	
21.	ق	✓		✓	
22.	ك	✓		✓	
23.	ل	✓		✓	
24.	م	✓		✓	
25.	ن	✓		✓	
26.	و		✓		✓
27.	ه		✓		✓
28.	ي		✓		✓

$$\frac{50 \times 100}{56} = 90$$

DATA PENILAIAN PRETEST

Data penilaian (Pretest) pengenalan huruf hijaiyah
PPTQ ANNAHL Kabupaten Sorong

Nama santri : Agam

Usia : 4 tahun

No.	Huruf hijaiyah	hafal		Makhorijul huruf	
		ya	tidak	benar	salah
1.	ا	✓		✓	
2.	ب	✓		✓	
3.	ت	✓		✓	
4.	ث	✓		✓	
5.	ج	✓		✓	
6.	ح	✓		✓	
7.	خ	✓		✓	
8.	د	✓		✓	
9.	ذ	✓		✓	
10.	ر	✓		✓	
11.	ز		x		✓
12.	س		x		x
13.	ش		x		x
14.	ص		x		x
15.	ض		x		x
16.	ظ		x		x
17.	ط		x		x
18.	ع		x		x
19.	غ		x		x
20.	ف		x		x
21.	ق		x		x
22.	ك		x		x
23.	ل		x		x
24.	م		x		x
25.	ن		x		x
26.	و		x		x
27.	هـ		x		x
28.	ي		x		x

$$\frac{20 \times 100}{56}$$

36

Data penilaian (Pretest) pengenalan huruf hijaiyah

PPTQ ANNAHL Kabupaten Sorong

Nama santri : Wahyu

Usia : 5 tahun

No.	Huruf hijaiyah	hafal		Makhorijul huruf	
		ya	tidak	benar	salah
1.	ا	✓		✓	
2.	ب	✓		✓	
3.	ت	✓		✓	
4.	ث	✓		✓	
5.	ج	✓		✓	
6.	ح	✓		✓	
7.	خ	✓		✓	
8.	د	✓		✓	
9.	ذ	✓		✓	
10.	ر	✓		✓	
11.	ز	✓		✓	
12.	س	✓		✓	
13.	ش	✓		✓	
14.	ص		✓		✓
15.	ض		✓		✓
16.	ط		✓		✓
17.	ظ		✓		✓
18.	ع		✓		✓
19.	غ		✓		✓
20.	ف		✓		✓
21.	ق		✓		✓
22.	ك		✓		✓
23.	ل		✓		✓
24.	م		✓		✓
25.	ن		✓		✓
26.	هـ		✓		✓
27.	و		✓		✓
28.	ي		✓		✓

$$\frac{26 \times 100}{56} =$$

46

Data penilaian (Pretest) pengenalan huruf hijaiyah

PPTQ ANNAHL Kabupaten Sorong

Nama santri : Zahira

Usia : 5 tahun

No.	Huruf hijaiyah	hafal		Makhorijul huruf	
		ya	tidak	benar	salah
1.	ا	✓		✓	
2.	ب	✓		✓	
3.	ت	✓		✓	
4.	ث	✓		✓	
5.	ج	✓		✓	
6.	ح	✓		✓	
7.	ز	✓		✓	
8.	د	✓		✓	
9.	ذ	✓		✓	
10.	ر	✓		✓	
11.	ز	✓		✓	
12.	س	✓		✓	
13.	ش	✓		✓	
14.	ص	✓		✓	
15.	ض		✓	✗	✓
16.	ط		✓	✗	✓
17.	ظ		✓	✗	✓
18.	ع		✓		✓
19.	غ		✓		✓
20.	ف		✓		✓
21.	ق		✓		✓
22.	ك		✓		✓
23.	ل		✓		✓
24.	م		✓		✓
25.	ن		✓		✓
26.	و		✓		✓
27.	هـ		✓		✓
28.	ي		✓		✓

$$\frac{28 \times 100}{56}$$

50

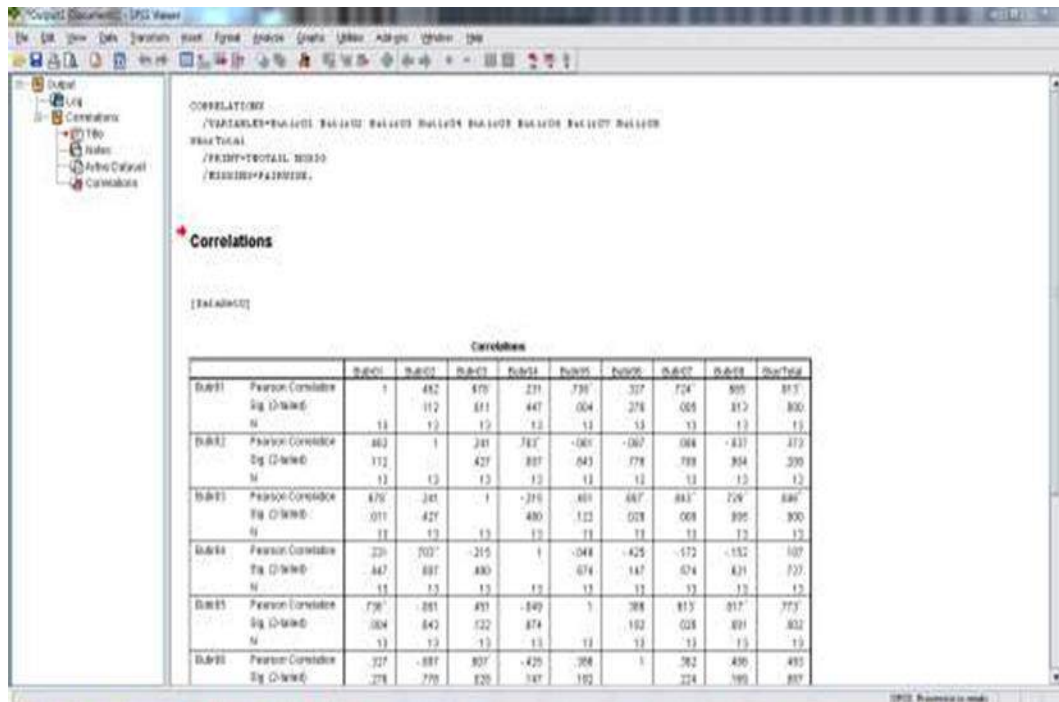
DAFTAR NILAI *PRETEST* DAN *POSTTEST*

No	Nama	Nilai	
		Pretest	Posttest
1	Agam	36	60
2	Arka	28	68
3	Hafiz	56	80
4	Haikal	52	78
5	Afita	36	68
6	Amel	44	80
7	Desti	44	94
8	Tyas	42	92
9	Zahira	50	90
10	Salsa	46	66
11	Wahyu	46	78
12	Syahila	34	78
13	Zaky	48	90
14	Ocha	42	86
15	Dinda	54	84
16	Habib	54	86
17	Afnan	48	92
18	Arlin	48	90
19	Abidzar	42	86
20	Ria	54	84

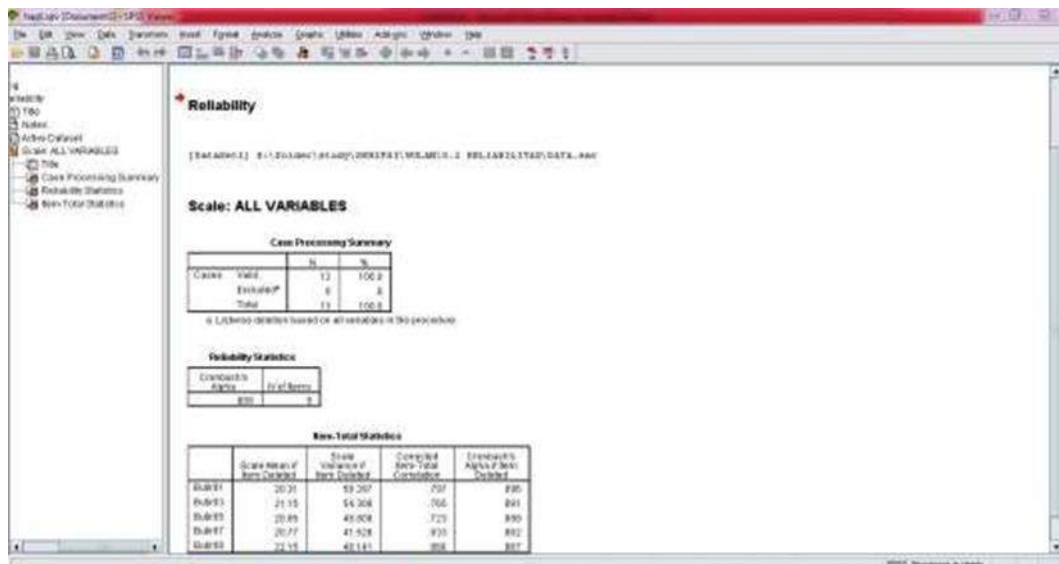
ANALISIS NILAI N-GAIN

No	Nama	Pretest	Posttest	N-Gain	Kategoori
1	Agam	36	60	0,37	Sedang
2	Arka	28	68	0,56	Sedang
3	Hafiz	56	80	0,55	Sedang
4	Haikal	52	78	0,54	Sedang
5	Afita	36	68	0,5	Sedang
6	Amel	44	80	0,64	Sedang
7	Desti	44	94	0,89	Tinggi
8	Tyas	42	92	0,86	Tinggi
9	Zahira	50	90	0,8	Tinggi
10	Salsa	46	66	0,37	Sedang
11	Wahyu	46	78	0,59	Sedang
12	Syahila	34	78	0,67	Sedang
13	Zaky	48	90	0,8	Tinggi
14	Ocha	42	86	0,76	Tinggi
15	Dinda	54	84	0,65	Sedang
16	Habib	54	86	0,7	Tinggi
17	Afnan	48	92	0,85	Tinggi
18	Arlin	54	84	0,65	Sedang
19	Abidzar	50	90	0,8	Tinggi
20	Ria	48	90	0,8	Tinggi
Jumlah		760	1370	11,1	
rata-rata		44,70588	80,58824	0,65	Sedang

PENGHITUNGAN UJI VALIDITAS



PENGHITUNGAN UJI RELIABILITAS



DOKUMENTASI KEGIATAN





