

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI BERBASIS *ANDROID*  
“AYO SHOLAT” UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN  
BELAJAR SHOLAT ANAK**

**SKRIPSI**



**EKA ELLYA WAHYUNINGSIH  
190651100034**

**PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TRUNOJOYO MADURA  
2023**

### a. Hasil Data Validasi Ahli

Validasi media pembelajaran ini merupakan kelanjutan dari tahapan pengembangan media animasi berbasis *android* "Ayo Sholat". Media ini akan divalidasi oleh para ahli materi pembelajaran dan ahli media pembelajaran, yaitu Dosen Pendidikan Anak Usia Dini. Tahap validasi oleh para ahli dilakukan untuk mengetahui kualitas media yang telah dikembangkan sebelum diimplementasikan ke sekolah. Adapun tujuan peneliti melakukan validasi media yakni untuk memperoleh masukan dan perbaikan terhadap media animasi berbasis *android* "Ayo Sholat" yang telah dirancang. Berikut merupakan hasil validasi dari para validator ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran

#### 1) Data Validasi Ahli Media Pembelajaran

Proses validasi media pembelajaran animasi berbasis *android* "Ayo Sholat" akan mendapatkan hasil penilaian atau validasi melalui angket yang disediakan oleh peneliti dengan validator ahli media pembelajaran yaitu Bapak Fikri Nazarullail S.Pd., M.Pd selaku dosen S1 PG-PAUD. Adapun hasil data uji coba validasi ahli media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.2 sebagai berikut:

**Tabel 4.2** Data Uji Coba Ahli Media Pembelajaran

No.	Pertanyaan	Skor Penilaian	Kategori
<b>EFEKTIVITAS</b>			
1.	Kemenarikan animasi dalam media animasi berbasis <i>android</i> "Ayo Sholat"	5	Sangat Baik
2.	Kemenarikan media animasi berbasis <i>android</i> "Ayo Sholat" dalam pembelajaran sholat	5	Sangat Baik
<b>EFESIENSI</b>			

3.	Tata letak penampilan isi (text, animasi, gambar) dari media animasi berbasis <i>android</i> “Ayo Sholat”	5	Sangat Baik
4.	Kejelasan penggunaan gaya teks dalam media animasi berbasis <i>android</i> “Ayo Sholat”	4	Baik
5.	Ukuran text yang digunakan dalam media animasi berbasis <i>android</i> “Ayo Sholat”	4	Baik
6.	Warna text media animasi berbasis <i>android</i> “Ayo Sholat”	5	Sangat Baik
7.	Ukuran animasi yang digunakan dalam media animasi berbasis <i>android</i> “Ayo Sholat”	5	Sangat Baik
8.	Letak animasi yang digunakan dalam media animasi berbasis <i>android</i> “Ayo Sholat”	5	Sangat Baik
9.	Warna animasi yang digunakan dalam media animasi berbasis <i>android</i> “Ayo Sholat”	5	Sangat Baik
10.	Kesesuaian tampilan animasi yang digunakan dalam media animasi berbasis <i>android</i> “Ayo Sholat”	5	Sangat Baik
11.	Pemilihan gambar yang sesuai dengan media animasi berbasis <i>android</i> “Ayo Sholat”	5	Sangat Baik
12.	Kesesuaian audio dalam media animasi berbasis <i>android</i> “Ayo Sholat”	5	Sangat Baik
13.	Volume audio dalam media animasi berbasis <i>android</i> “Ayo Sholat”	4	Baik
14.	Efisiensi penyajian materi dalam media animasi berbasis <i>android</i> “Ayo Sholat”	4	Baik
<b>DAYA TARIK</b>			
15.	Daya tarik visual yang ada dalam media animasi berbasis <i>android</i> “Ayo Sholat”	5	Sangat Baik
16.	Daya tarik audio dalam media animasi berbasis <i>android</i> “Ayo Sholat”	4	Baik
<b>Jumlah Total</b>		<b>75</b>	
<b>Rata-rata Presentase Penilaian</b>		<b>93,75%</b>	

Tabel 4.2 merupakan hasil dari penilaian oleh validasi ahli media yang mendapatkan jumlah skor 75 dengan presentase sebesar 93,75%. Hasil presentase tersebut disesuaikan dengan (Tabel 3.9 Tingkat Pencapaian Penilaian Media) yang ada pada BAB III, yakni:

Tingkat Pencapaian	Predikat	Keterangan
--------------------	----------	------------

(90%-100%)	Sangat Tinggi	Sangat layak, tidak perlu direvisi
(75%-89%)	Tinggi	Layak, tidak perlu direvisi
(65%-74%)	Cukup Tinggi	Kurang layak, perlu direvisi
(55%-64%)	Kurang Tinggi	Tidak layak, perlu direvisi
(5%-54%)	Sangat Kurang Tinggi	Sangat tidak layak, tidak perlu direvisi

Berdasarkan tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa media animasi berbasis *android* “Ayo Sholat” pada uji coba validasi ahli media mendapatkan kualifikasi “Sangat Tinggi” atau “Sangat Layak, tidak perlu direvisi” karena tingkat pencapaian yang diperoleh sebesar 93,75%. Maka dapat disimpulkan, bahwasannya pengembangan media animasi berbasis *android* “Ayo Sholat” sebagai media stimulasi kemampuan belajar sholat anak dapat dilanjutkan pada tahap uji coba selanjutnya tanpa melakukan revisi pada media.

## 2) Data Validasi Ahli Materi Pembelajaran

Proses validasi materi pembelajaran animasi berbasis *android* “Ayo Sholat” dilakukan oleh Bapak Angga Fitryono S.Pd., M.Pd. selaku dosen S1 PG-PAUD. Adapun hasil data uji coba validasi ahli materi pembelajaran dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.3** Data Uji Coba Ahli Materi Pembelajaran

No.	Pertanyaan	Skor Penilaian	Kategori
<b>MATERI</b>			
1.	Kejelasan penyampaian materi dalam media animasi berbasis <i>android</i> “Ayo Sholat”	4	Baik
2.	Kejelasan teks/ bacaan pada materi media animasi berbasis <i>android</i> “Ayo Sholat”	4	Baik
3.	Kejelasan petunjuk penggunaan media animasi berbasis <i>android</i> “Ayo Sholat”	4	Baik
4.	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan aspek NAM usia 5-6 tahun yang meliputi :		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal kegiatan ibadah sehari-hari (sholat fardhu dan sholat sunnah)</li> <li>• Melakukan kegiatan beribadah sehari—hari dengan tuntunan orang dewasa (mengetahui tata cara beribadah dengan urutan yang benar, mampu mengerjakan ibadah sholat dengan urutan benar, mengetahui dan memahami ibadah sesuai dengan agama yang dianutnya, mengetahui hari-hari besar agama yang dianutnya)</li> </ul>	5	Sangat Baik
5.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yaitu menstimulasi kemampuan belajar sholat anak usia 5-6 tahun	5	Sangat Baik
6.	Kesesuaian materi dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun	5	Sangat Baik
7.	Media animasi berbasis <i>android</i> “Ayo Sholat” dapat meningkatkan aspek NAM pada anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan pembelajaran sholat	4	Baik
<b>ISI MATERI</b>			
8.	Isi materi berupa pembahasan macam-macam sholat fardhu, sholat shunnah, tata cara sholat, surah-surah pendek, dan quiz	5	Baik
<b>BAHASA</b>			
9.	Bahasa yang digunakan sederhana dan logis, sehingga mudah dipahami oleh para pengguna media animasi berbasis <i>android</i> “Ayo Sholat”	4	Baik
10.	Tata bahasa yang digunakan sudah tepat	5	Sangat Baik
<b>Total Jawaban</b>		<b>45</b>	
<b>Rata-rata presentase penilaian</b>		<b>90 %</b>	

Tabel 4.3 merupakan hasil dari penilaian oleh validasi ahli materi yang mendapatkan jumlah skor 45 dengan presentase sebesar 90%. Hasil presentase tersebut disesuaikan dengan (Tabel 3.9 Tingkat Pencapaian Penilaian Media) yang ada pada BAB III, yakni:

Tingkat Pencapaian	Predikat	Keterangan
(90%-100%)	Sangat Tinggi	Sangat layak, tidak perlu direvisi

(75%-89%)	Tinggi	Layak, tidak perlu direvisi
(65%-74%)	Cukup Tinggi	Kurang layak, perlu direvisi
(55%-64%)	Kurang Tinggi	Tidak layak, perlu direvisi
(5%-54%)	Sangat Kurang Tinggi	Sangat tidak layak, tidak perlu direvisi

Berdasarkan tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa media animasi berbasis *android* “Ayo Sholat” pada uji coba validasi ahli materi mendapatkan kualifikasi “Tinggi” atau “Layak, tidak perlu direvisi” karena tingkat pencapaian yang diperoleh sebesar 90%. Maka dapat disimpulkan, bahwasannya pengembangan media animasi berbasis *android* “Ayo Sholat” sebagai media stimulasi kemampuan belajar sholat anak dapat dilanjutkan pada tahap uji coba selanjutnya tanpa melakukan revisi pada media.

### 3) Uji Coba Perorangan

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan 3 peserta didik untuk melakukan uji coba perorangan. Uji coba ini dilakukan di TK Handayani Dusun Wedeng, Desa Sukorejo, Kecamatan Karangbinangun, Kabupaten Lamongan pada tanggal 31 Maret 2023. Adapun hasil dari data uji coba perorangan dapat dilihat pada tabel 4.5 dibawah ini:

**Tabel 4.4** Data Uji Coba Perorangan

No.	Pertanyaan	Skor yang diperoleh
1.	Anak tertarik dengan tampilan media animasi berbasis <i>android</i> “Ayo Sholat”	4,4,4
2.	Anak tertarik untuk memainkan media animasi berbasis <i>android</i> “Ayo Sholat”	4,4,5
3.	Anak mampu memahami aturan penggunaan media animasi berbasis <i>android</i> “Ayo Sholat”	4,5,4
4.	Anak mampu menggunakan media animasi berbasis <i>android</i> “Ayo Sholat” dengan mudah	4,4,4
5.	Anak mampu memahami jumlah rakaat , waktu	5,4,4

	pelaksanaan sholat, niat sholat dengan baik dan benar pada menu “Sholat Fardhu”	
6.	Anak mampu memahami jumlah rakaat , waktu pelaksanaan sholat, niat sholat dengan baik dan benar pada menu “Sholat Sunnah”	5,4,3
7.	Anak mampu memahami gerakan sholat beserta bacaanya dengan baik dan benar pada menu “Tata Cara Sholat”	4,4,5
8.	Anak mampu memahami dan mampu melafalkan bacaan surah-surah pendek beserta artinya pada menu “Surah Pendek”	4,3,5
9.	Anak mampu menyusun potongan puzzle gambar gerakan sholat menjadi gambar yang utuh pada menu quiz “Puzzle Sholat”	4,4,3
10.	Anak mampu mengidentifikasi surah-surah pendek pada menu quiz “Tebak Surah Pendek”	5,3,4
11.	Anak mampu mengidentifikasi jumlah rakaat sholat pada menu quiz “Tebak Rakaat Sholat”	4,4,5
<b>Jumlah Skor</b>		<b>136</b>
<b>Rata-rata Jumlah Presentase</b>		<b>82,42%</b>

Tabel 4.4 merupakan hasil penilaian dalam uji coba perorangan terhadap media animasi berbasis *android* “Ayo Sholat”, yang mendapatkan jumlah skor 136 dengan presentase sebesar 82,42%. Hasil presentase tersebut disesuaikan dengan (Tabel 3.9 Tingkat Pencapaian Penilaian Media) yang ada pada BAB III, yakni:

<b>Tingkat Pencapaian</b>	<b>Predikat</b>	<b>Keterangan</b>
(90%-100%)	Sangat Tinggi	Sangat layak, tidak perlu direvisi
(75%-89%)	Tinggi	Layak, tidak perlu direvisi
(65%-74%)	Cukup Tinggi	Kurang layak, perlu direvisi
(55%-64%)	Kurang Tinggi	Tidak layak, perlu direvisi
(5%-54%)	Sangat Kurang Tinggi	Sangat tidak layak, tidak perlu direvisi

Berdasarkan tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa media animasi berbasis *android* “Ayo Sholat” pada uji coba perorangan mendapatkan kualifikasi “Tinggi” atau “Layak, tidak perlu direvisi” karena tingkat pencapaian yang diperoleh sebesar 82,42% yang berada pada rentang 75%-89%. Maka dapat

disimpulkan, bahwasannya media animasi berbasis *android* “Ayo Sholat” sebagai media stimulasi kemampuan belajar sholat anak dapat dilanjutkan pada tahap uji coba kelompok kecil tanpa melakukan revisi pada media.

#### 4) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 01 April 2023 di TK Handayani Kelompok B. Pada uji coba ini, peneliti menggunakan 9 peserta didik untuk melakukan uji coba kelompok kecil. Data yang diperoleh yakni dari lembar angket respon peserta didik terhadap media animasi berbasis *android* “Ayo Sholat”. Adapun hasil data uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.5** Data Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Pertanyaan	Skor yang diperoleh
1.	Anak tertarik dengan tampilan media animasi berbasis <i>android</i> “Ayo Sholat”	5,4,4,4,4,5,4,4,4
2.	Anak tertarik untuk memainkan media animasi berbasis <i>android</i> “Ayo Sholat”	4,4,4,4,5,5,4,4,4
3.	Anak mampu memahami aturan penggunaan media animasi berbasis <i>android</i> “Ayo Sholat” dengan mudah	4,4,4,4,4,4,4,4,4
4.	Anak mampu menggunakan media animasi berbasis <i>android</i> “Ayo Sholat” dengan mudah	4,4,4,3,4,4,4,4,5
5.	Anak mampu memahami jumlah rakaat , waktu pelaksanaan sholat, niat sholat dengan baik dan benar pada menu “Sholat Fardhu”	4,3,4,4,5,5,4,4,4
6.	Anak mampu memahami jumlah rakaat , waktu pelaksanaan sholat, niat sholat dengan baik dan benar pada menu “Sholat Sunnah”	4,3,5,4,4,3,5,5,5
7.	Anak mampu memahami gerakan sholat beserta bacaanya dengan baik dan benar pada menu “Tata Cara Sholat”	5,5,5,4,4,4,4,4,4
8.	Anak mampu memahami dan mampu melafalkan bacaan surah-surah pendek beserta artinya pada menu “Surah	5,4,4,4,5,5,4,3,3

	Pendek”	
9.	Anak mampu menyusun potongan puzzle gambar gerakan sholat menjadi gambar yang utuh pada menu quiz “Puzzle Sholat”	4,4,4,5,4,4,3,3,5
10.	Anak mampu mengidentifikasi surah-surah pendek pada menu quiz “Tebak Surah Pendek”	4,5,4,4,5,4,5,4,4
11.	Anak mampu mengidentifikasi jumlah rakaat sholat pada menu quiz “Tebak Rakaat Sholat”	5,5,5,4,4,5,4,4,4
<b>Jumlah Skor</b>		<b>414</b>
<b>Rata-rata Jumlah Presentase</b>		<b>83, 63%</b>

Tabel 4.5 merupakan hasil penilaian dalam uji coba kelompok kecil terhadap media animasi berbasis *android* “Ayo Sholat”, yang mendapatkan jumlah skor 414 dengan presentase sebesar 83,63%. Hasil presentase tersebut disesuaikan dengan (Tabel 3.9 Tingkat Pencapaian Penilaian Media) yang ada pada BAB III, yakni:

<b>Tingkat Pencapaian</b>	<b>Predikat</b>	<b>Keterangan</b>
(90%-100%)	Sangat Tinggi	Sangat layak, tidak perlu direvisi
(75%-89%)	Tinggi	Layak, tidak perlu direvisi
(65%-74%)	Cukup Tinggi	Kurang layak, perlu direvisi
(55%-64%)	Kurang Tinggi	Tidak layak, perlu direvisi
(5%-54%)	Sangat Kurang Tinggi	Sangat tidak layak, tidak perlu direvisi

Berdasarkan tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa media animasi berbasis *android* “Ayo Sholat” pada uji coba perorangan mendapatkan kualifikasi “Tinggi” atau “Layak, tidak perlu direvisi” karena tingkat pencapaian yang diperoleh sebesar 83,63% yang berada pada rentang 75%-89%. Maka dapat disimpulkan, bahwasannya media animasi berbasis *android* “Ayo Sholat” sebagai media stimulasi kemampuan belajar sholat anak dapat dilanjutkan pada tahap uji coba kelompok besar tanpa

melakukan revisi pada media.

### 5) Uji Coba Kelompok Besar

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan subjek uji coba sebanyak 21 peserta didik yang berusia 5-6 tahun. Uji coba ini dilakukan di TK Budi Luhur Desa Blawi, Kecamatan Karangbinangun, Kabupaten Lamongan pada tanggal 13 April 2023. Data uji coba diperoleh dari lembar angket respon peserta didik terhadap media animasi berbasis *android* “Ayo Sholat”. Adapun hasil dari data uji coba kelompok besar dapat dilihat pada tabel 4.7 dibawah ini:

**Tabel 4.6** Data Uji Coba Kelompok Besar

No.	Pertanyaan	Skor yang diperoleh
1.	Anak tertarik dengan tampilan media animasi berbasis <i>android</i> “Ayo Sholat”	5,4,5,4,5,5,5,4,5,4,5,5,4,5,5,4,5,4,5,4,5,4
2.	Anak tertarik untuk memainkan media animasi berbasis <i>android</i> “Ayo Sholat”	4,4,5,4,5,5,4,5,4,5,4,4,5,4,5,4,4,5,5,4,5,5,5
3.	Anak mampu memahami aturan penggunaan media animasi berbasis <i>android</i> “Ayo Sholat” dengan mudah	5,5,4,4,5,4,4,4,5,4,5,4,5,4,5,4,4,5,4,4,5,4,5
4.	Anak mampu menggunakan media animasi berbasis <i>android</i> “Ayo Sholat” dengan mudah	4,4,5,4,5,4,5,4,4,4,5,4,4,5,4,4,5,4,4,5,4,4,5,4
5.	Anak mampu memahami jumlah rakaat , waktu pelaksanaan sholat, niat sholat dengan baik dan benar pada menu “Sholat Fardhu”	5,5,5,5,5,4,4,4,4,4,5,4,5,4,4,5,5,5,5,5,4,4,4,5
6.	Anak mampu memahami jumlah rakaat , waktu pelaksanaan sholat, niat sholat dengan baik dan benar pada menu “Sholat Sunnah”	4,5,5,4,4,4,4,4,5,5,4,4,5,4,5,5,5,4,4,4,5,5,5,5
7.	Anak mampu memahami gerakan sholat beserta bacaanya dengan baik dan benar pada menu “Tata Cara Sholat”	4,5,4,5,5,5,5,5,5,5,5,5,4,4,4,4,5,5,5,5,5,4,4,4,4,5,5,5,5,5
8.	Anak mampu memahami dan mampu melafalkan bacaan sholat surah-surah pendek beserta artinya pada menu “Surah Pendek”	5,4,5,5,4,4,4,5,4,4,4,5,4,5,4,5,4,5,4,5,4,5,4,5,4,5,4,5,4,5,4
9.	Anak mampu menyusun potongan puzzle gambar gerakan sholat menjadi gambar yang utuh pada menu quiz	5,5,4,4,5,5,4,5,5,4,4,5,4,4,5,4,5,4,4,5,4,4,4,5,4,4,4,5,4,4,4,5

	“Puzzle Sholat”	
10.	Anak mampu mengidentifikasi surah-surah pendek pada menu quiz “Tebak Surah Pendek”	4,4,5,5,5,5,5,4,4,5,5,5, 4,4,5,5,5,4,4,5,5
11.	Anak mampu mengidentifikasi jumlah rakaat sholat pada menu quiz “Tebak Rakaat Sholat”	5,4,5,5,4,5,5,4,5,5,4,4, 5,4,5,5,4,5,5,5,5
<b>Jumlah Skor</b>		<b>1.049</b>
<b>Rata-rata Jumlah Presentase</b>		<b>90,82%</b>