

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
UNTUK KEMAMPUAN MENGHAFAL ASMAUL HUSNA
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK DAHLIA IB 2 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Rizky Ayu Lestari

NIM : 06141182025005

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

TAHUN 2024

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
UNTUK KEMAMPUAN MENGHAFAL ASMAUL HUSNA
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK DAHLIA IB 2 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Rizky Ayu Lestari

NIM : 0614113202005

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mengesahkan :

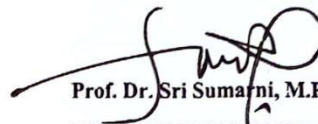
Koordinator Program Studi,

Pembimbing Skripsi,



Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd

NIP. 198906212019032017



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd

NIP. 195901011986032001

Mengetahui,

Kepala Jurusan Ilmu Pendidikan,



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd

NIP. 195901011986032001

Universitas Sriwijaya

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
UNTUK KEMAMPUAN MENGHAFAL ASMAUL HUSNA
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK DAHLIA IB 2 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Rizky Ayu Lestari

NIM : 0614118202005

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Telah diujikan dan lulus pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 28 Februari 2024

TIM PENGUJI :

1. Ketua : Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd

2. Penguji : Dra. Hasmalena, M.Pd

Palembang, 28 Februari 2024

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



Dr. Windi Dwi Andika, M. Pd

NIP. 198906212019032017



HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
UNTUK KEMAMPUAN MENGHAFAK ASMAUL HUSNA
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK DAHLIA IB 2 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

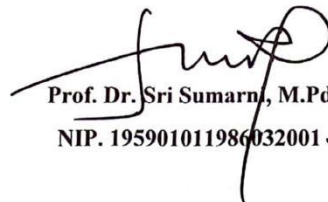
Rizky Ayu Lestari

NIM : 0614118202005

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

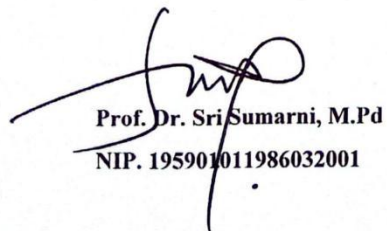
Mengetahui :

Pembimbing,


Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd
NIP. 195901011986032001

Mengetahui,

Ketua Jurusan,


Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd
NIP. 195901011986032001

Koordinator Program Studi,


Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd
NIP. 198906212019032017

Universitas Sriwijaya

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizky Ayu Lestari

NIM : 06141182025005

Program studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Kemampuan Menghafal Asmaul Husna Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dahlia IB 2 Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penganggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 28 Februari 2024

Yang membuat pernyataan



Rizky Ayu Lestari

06141182025005

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Kemampuan Menghafal Asmaul Husna Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dahlia IB 2 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd. selaku pembimbing serta kepada Ibu Rina Rahayu Siregar, S.Pd., M.Psi. selaku validator materi dan Ibu Taruni Suningsih, M.Pd. selaku validator media atas segala bimbingan yang telah diberikan selama penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dekan FKIP Unsri bapak Dr. Hartono, M.A, Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd., dan Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada anggota penguji ibu Dra. Hasmalena, M.Pd atas semua ilmu, nasihat dan saran untuk perbaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi pendidikan Anak Usia Dini dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, 28 Februari 2024

Penulis,



Rizky Ayu Lestari

NIM 06141182025005

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabil'alamin puji dan syukur saya panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, Shalawat beriring salam untuk tuntunan suri tauladan Rasulullah Shalallahu'alaihiwasalam beserta seluruh keluarga dan sahabat beliau yang senantiasa menjunjung tinggi nilai-nilai Islam serta menggali ilmu yang tiada habisnya yang sampai saat ini masih dapat dinikmati oleh seluruh manusia dipenjuru dunia, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Program dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Kemampuan Menghafal Asmaul Husna Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dahlia IB 2 Palembang". Pada kesempatan ini, penulis mempersembahkan karya ini untuk yang tercinta dan terkasih dengan mengucapkan ribuan terima kasih kepada :

- ♥ Kedua orang tuaku, Bapak Nasrullah dan Ibu Yuliana terima kasih telah merawat, membesarkan serta mendidiku menjadi wanita yang kuat dan hebat. Terima kasih atas semua cinta dan kasih sayang yang selalu engkau berikan, terima kasih senantiasa selalu mendoakan, membimbing dan memberikan semangat serta ridhomu yang tiada henti selalu engkau panjatkan sehingga aku selalu bersemangat *untuk tidak berhenti berusaha*.
- ♥ Adikku tersayang, Fitri Yani terima kasih senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan semoga Allah selalu melindungi dan memudahkan setiap langkah adek.
- ♥ Keluargaku, terima kasih senantiasa mendoakan dan mendukungku hingga terselesaikannya skripsi ini terutama teruntuk nenek Munai.
- ♥ Dosen Pembimbingku, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd terima kasih atas segala bimbingan dan arahan dengan penuh kesabaran menuju puncak keberhasilan.
- ♥ Dosen Validatoraku, Ibu Rina Rahayu Siregar, S.Pd., M.Psi dan Ibu Taruni Suningsih, M.Pd terima kasih atas bimbingan, saran dan arahan yang diberikan sehingga terselesaikan skripsi ini.

- ♥ Bapak dan Ibu Dosen pengajar di Program Studi Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Sriwijaya terima kasih banyak atas ilmu dan bimbingan yang telah Bapak dan Ibu berikan.
- ♥ Kakak-kakakku Fa dan Lik. Terimakasih sudah memberi semangat dan menemani setiap proses dalam penyelesaian skripsi ini.
- ♥ Sahabat-sahabatku “Pejuang Bis Layo” Silvionita, Dwi Ramadona, Sabilaya Romadhona, Bintang Agustiah Putri, Mariska Nurjannah, Sy. Ummu Haninah dan Lutfi Aulia. Terima kasih sudah banyak membantu, yang selalu mendengar keluh kesah dan selalu memberikan dukungan dan semangat. Terima kasih untuk kebersamaannya dari awal kuliah hingga saat ini dan selamanya. Semoga allah senantiasa memudahkan dan melindungi segala urusan kita *I love you gaes* ♥ .
- ♥ Orang tercinta 10112002 terimakasih sempat hadir dan menemani aku menyelesaikan skripsi ini dengan baik serta menjadi penyemangat selama ini.
- ♥ Semua rekan-rekan PG-PAUD UNSRI Angkatan 2020. Terima kasih atas segala bantuan, dukungan maupun doa serta kebersamaan ini hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
- ♥ Untuk diriku, terima kasih sudah berjuang menyelesaikan skripsi ini dengan sangat baik. Semoga karya ini bukan akhir dari cita-cita mu namun, menjadi batu loncatan awal untuk menggapai cita-cita yang selama ini kamu panjatkan.
- ♥ Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada almamater kuning kebanggaanku.

MOTTO

~Jika lukamu sedalam lautan maka ikhlasmu harus setinggi langit~

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
PRAKATA	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Asmaul Husna	8
2.1.1 Pengertian Asmaul Husna	8
2.1.2 Manfaat Asmaul Husna	9
2.1.3 Tahap-Tahap Menghafal Asmaul Husna Anak Usia Dini	11
2.2 Multimedia Interaktif	13
2.2.1 Pengertian Multimedia Interaktif	13
2.2.2 Karakteristik Multimedia Interaktif	14
2.2.3 Prinsip Multimedia Interaktif	15
2.2.4 Komponen Multimedia Interaktif	16
2.2.5 Manfaat Multimedia Interaktif	17

2.2.6 Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif	18
2.3 Kemampuan Menghafal	19
2.3.1 Pengertian Kemampuan Menghafal	19
2.3.2 Teknik-teknik Menghafal	20
2.3.3 Prinsip-prinsip Menghafal	20
2.3.4 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Menghafal	21
2.4 Hakikat Anak Usia Dini	21
2.4.1 Pengertian Anak Usia Dini	21
2.4.2 Karakteristik Anak Usia 5-6 Tahun	22
2.5 Hakikat Penelitian Pengembangan	22
2.5.1 Pengertian Penelitian Pengembangan	22
2.5.2 Pengertian Validitas	23
2.5.3 Pengertian Praktis	24
2.6 Model Penelitian Pengembangan	25
2.7 Evaluasi Formatif <i>Tessmer</i>	26
2.8 Teknik Pengumpulan Data	26
2.8.1 Wawancara	26
2.8.2 Angket	27
2.8.3 Observasi	27
2.9 Hasil Penelitian Terdahulu	28
2.10 Kerangka Berpikir	31

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian	32
3.2 Jenis Data	32
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian	32
3.4 Subjek Penelitian	33
3.5 Prosedur Penelitian	33
3.5.1 <i>Analysis</i> (Analisis)	33
3.5.2 <i>Design</i> (Perancangan)	33
3.5.2.1 Menyusun <i>Flowchart</i>	33
3.5.2.2 Membuat <i>Storyboard</i>	34

3.5.3 <i>Development</i> (Pengembangan)	34
3.5.4 <i>Implementation</i> (Implementasi)	34
3.5.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	34
3.5.5.1 <i>Self Evaluation</i>	35
3.5.5.2 <i>Expert Review</i>	35
3.5.5.3 <i>One-to-one Evaluation</i>	35
3.5.5.4 <i>Small Group Evaluation</i>	36
3.6 Teknik Pengumpulan Data	36
3.6.1 Wawancara	36
3.6.2 Angket	36
3.6.3 Observasi	39
3.7 Teknik Analisis Data	41
3.7.1 Analisis Data Angket	41
3.7.2 Analisis Data Observasi	42
3.8 Teknik Interpretasi Data	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	45
4.1.1 Hasil Tahap Analisis	45
4.1.2 Hasil Tahap Perancangan	47
4.1.2.1 Menyusun <i>Flowchart</i>	47
4.1.2.2 Membuat <i>Storyboard</i>	48
4.1.3 Hasil Tahap Pengembangan	50
4.1.4 Hasil Tahap Implementasi	54
4.1.5 Hasil Tahap Evaluasi	54
4.1.5.1 Hasil Tahap <i>Self Evaluation</i>	54
4.1.5.2 Hasil Tahap <i>Expert Review</i>	55
4.1.5.3 Hasil Tahap <i>One-to-one Evaluation</i>	66
4.1.5.4 Hasil Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	68
4.2 Pembahasan	71
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	81

5.2 Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	91

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Asmaul Husna 1-15	12
Tabel 2 Penelitian Terdahulu	28
Tabel 3 Kisi-kisi Validasi Materi	37
Tabel 4 Kisi-kisi Validasi Media	38
Tabel 5 Instrumen Observasi Anak	40
Tabel 6 Skala Likert	41
Tabel 7 Interpretasi Nilai Valid	43
Tabel 8 Interpretasi Nilai Praktis	44
Tabel 9 Hasil Tahap Pengembangan	51
Tabel 10 Hasil Penilaian Validator Materi	55
Tabel 11 Hasil Penilaian Validator Media	56
Tabel 12 Rekapitulasi Penilaian Validator Materi dan Media	57
Tabel 13 Hasil Saran Pada Tahap <i>Expert Review</i>	58
Tabel 14 Perbaikan Sebelum dan Sesudah Revisi	60
Tabel 15 Hasil Penilaian Tahap <i>One-to-one Evaluation</i>	67
Tabel 16 Hasil Penilaian Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	69
Tabel 17 Rekapitulasi Penilaian Tahap <i>One-to-one</i> dan <i>Small Group</i>	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE	25
Gambar 2 Alur Tahap Evaluasi Formatif <i>Tessmer</i>	26
Gambar 3 Kerangka Berpikir	31
Gambar 4 <i>Flowchart</i>	47
Gambar 5 Uji Coba Tahap <i>One-to-one Evaluation</i>	66
Gambar 6 Uji Coba Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Data Mentah Penelitian	92
Lampiran 2 Instrumen Penelitian	95
Lampiran 3 Hasil Observasi	103
Lampiran 4 Analisis Data	105
Lampiran 5 Rubrik Penilaian	111
Lampiran 6 Pelaksanaan Uji Coba Tahap <i>One-to-one Evaluation</i>	114
Lampiran 7 Pelaksanaan Uji Coba Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	115
Lampiran 8 Foto Bersama Guru dan Anak-anak di TK Dahlia Palembang	117
Lampiran 9 Usul Judul Skripsi	118
Lampiran 10 SK Pembimbing	119
Lampiran 11 Surat Tugas Validator	121
Lampiran 12 Surat Izin Penelitian Dekan FKIP UNSRI	122
Lampiran 13 Surat Izin Depdiknas	123
Lampiran 14 Surat Izin Pengantar Badan Kesatuan Bangsa dan Politik	124
Lampiran 15 Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian	125
Lampiran 16 Kartu Bimbingan Skripsi	126
Lampiran 17 Bukti Turnitin/ <i>Plagiarisme</i>	128

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
UNTUK KEMAMPUAN MENGHAFAK ASMAUL HUSNA
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK DAHLIA IB 2 PALEMBANG**

Oleh:

Rizky Ayu Lestari

NIM : 06141182025005

Pembimbing : Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan mengembangkan dan menghasilkan produk multimedia interaktif untuk kemampuan menghafal asmaul husna anak usia 5-6 tahun di TK Dahlia IB 2 Palembang. Model penelitian yang digunakan adalah pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate*) dengan modifikasi evaluasi *Tessmer* melalui tahapan *self evaluation, expert review, one-to-one evaluation* dan *small group evaluation*. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket dan observasi dengan menggunakan daftar ceklist. Hasil penelitian menunjukkan persentase nilai validasi oleh validator materi sebesar 75% dan validator media sebesar 90%. Dari hasil validasi materi dan media diperoleh rata-rata persentase sebesar 82,5% dengan kriteria sangat valid. Hasil dari tahap *one-to-one evaluation* dengan melibatkan tiga orang anak mendapatkan persentase nilai sebesar 84,3% dan tahap *small group evaluation* melibatkan sembilan orang anak mendapatkan persentase nilai sebesar 88,8%. Dari kedua tahap tersebut diperoleh rata-rata persentase sebesar 86,5% dengan kriteria sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif untuk kemampuan menghafal asmaul husna dinyatakan valid dan praktis pada anak usia 5-6 tahun di TK Dahlia IB 2 Palembang.

Kata kunci: *Multimedia Interaktif, Kemampuan Menghafal, Asmaul Husna*

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA
FOR THE ABILITY TO MEMORIZE ASMAUL HUSNA
FOR CHILDREN AGED 5-6 YEARS AT TK DAHLIA IB 2 PALEMBANG**

By:

Rizky Ayu Lestari

NIM : 06141182025005

Advisor : Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd

Early Childhood Education Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This development research aims to develop and produce interactive multimedia products for the ability to memorize Asmaul Husna for children aged 5-6 years at the Dahlia IB 2 Palembang Kindergarten. The research model used in this research is the development of ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement and Evaluate) with modifications to the Tessmer evaluation through the stages of self evaluation, expert review, one-to-one evaluation and small group evaluation. Data collection techniques use interviews, questionnaires and observations using checklists. The research results show that the percentage of validation values by material validators is 75% and media validators is 90%. From the results of material and media validation, an average percentage of 82.5% was obtained with very valid criteria. The results of the one-to-one evaluation stage involving three children got a percentage score of 84.3% and the small group evaluation stage involving nine children got a percentage score of 88.8%. From the two stages the average percentage was obtained. amounting to 86.5% with very practical criteria. It can be concluded that interactive multimedia for the ability to memorize Asmaul Husna is valid and practical for children aged 5-6 years at Dahlia IB 2 Palembang Kindergarten.

Keywords: *Interactive Multimedia, Memorization Ability, Asmaul Husna*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang aktif dengan tujuan mengembangkan potensi peserta didik dalam aspek kekuatan spiritual agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (2003). Pendidikan pada dasarnya mendorong semua orang untuk meningkatkan kualitas diri mereka sendiri. Terutama di zaman modern seperti sekarang, ketika teknologi telah memasuki kehidupan masyarakat dengan sangat cepat. Berbagai industri telah menggunakan teknologi untuk membantu manusia menyelesaikan banyak tugas atau masalah.

Kemajuan teknologi saat ini tentunya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang aktif dan efektif. Oleh karena itu, kemajuan teknologi informasi sangat penting untuk pembelajaran modern. Keberhasilan pembelajaran juga dapat dicapai dengan mengoptimalkan elemen pembelajaran yang ada, seperti menggunakan media pembelajaran secara efektif dalam proses belajar-mengajar. Salah satunya adalah menggunakan komputer sebagai alat pembelajaran yang diubah menjadi pembelajaran dua arah, yaitu interaktif.

Multimedia bukan hanya kumpulan gambar dan teks, tetapi juga memiliki suara, animasi, video, dan interaksi. Dalam bidang pendidikan, multimedia digunakan sebagai alat bantu atau media dalam proses pembelajaran, baik di dalam kelas maupun ketika digunakan secara mandiri atau otodidak. Sehingga dengan penggunaan multimedia di lembaga pendidikan, proses pembelajaran dapat lebih kondusif dan memungkinkan peserta didik untuk lebih mudah memahami materi melalui penggunaan gambar, animasi, dan penjelasan dalam bentuk teks. Sejalan dengan yang disampaikan (Rahman & I Nyoman, 2020, p. 35) bahwa multimedia adalah media pembelajaran yang menggabungkan

elemen-elemen seperti teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, dan simulasi dengan menggunakan komputer yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara aktif dengan program tersebut.

Jika dikaitkan dengan anak usia dini, multimedia interaktif memiliki peranan yang sangat penting dalam menunjang belajar anak seperti dijadikan sebagai media pembelajaran atau perantara untuk merangsang dan menstimulasi semua aspek perkembangan anak mencakup aspek nilai agama dan moral, aspek kognitif, aspek fisik motorik, aspek bahasa, aspek sosial emosional hingga aspek seni. Selain itu, dengan penggunaan multimedia interaktif juga dapat membantu meningkatkan semangat dan antusias anak serta mengurangi rasa bosan anak ketika belajar. Pentingnya multimedia interaktif tidak hanya terbatas pada anak usia dini, tetapi juga sangat bermanfaat bagi para guru. Jika dikaitkan dengan guru, penggunaan multimedia interaktif ini dapat dijadikan sebagai jalan alternatif untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran dan memberikan kebebasan kepada guru untuk menyiapkan bahan ajar yang kreatif.

Adanya media yang menarik dan menyenangkan, salah satunya dapat menstimulasi aspek perkembangan nilai agama dan moral pada anak usia dini. Pendidikan agama adalah hal yang sangat penting untuk mulai dikenalkan pada anak seusia dini mungkin. Hal ini karena pendidikan agama membantu membentuk individu yang berbudi pekerti, taqwa, cerdas, disiplin, dan bertanggung jawab atas kehidupan agama dan masyarakat mereka. Dalam agama Islam anak dianggap sebagai investasi masa depan yang sangat berharga, baik untuk kehidupan dunia maupun akhirat.

Oleh karena itu, orang tua dan pendidik harus bekerja sama untuk memainkan peran penting mereka dalam mendidik anak. Perkembangan anak akan berkembang sesuai tahapannya jika orang tua dan pendidik selalu memberikan stimulasi terbaik. Di lingkungan sekolah, guru atau pendidik memiliki peran sebagai figur orang tua kedua yang sangat penting dalam

membimbing anak-anak melalui materi pembelajaran dalam membentuk individu yang cerdas dan berakhlak. Hal ini juga dilakukan untuk mengajarkan anak-anak dalam mengetahui dan mempertimbangkan mana tindakan yang benar dan yang salah.

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 tahun 2014 bahwa dalam lingkup nilai agama dan moral, tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun sudah mengenal kegiatan beribadah sehari-hari seperti berperilaku sesuai ajaran agama yang dianutnya. Jadi, dalam hal ini, salah satunya dapat melalui pengenalan asmaul husna kepada anak usia dini. Dikutip oleh (Rohman, 2020, p. 119) asmaul husna adalah nama-nama Allah yang Baik dan Agung yang digambarkan dari sifat-sifat Allah SWT. Pembacaan asmaul husna setiap hari di kelas dapat membantu meningkatkan nilai keagamaan anak-anak karena guru dapat melihat langsung seberapa antusias siswa membaca dan menghafal sifat-sifat Allah SWT.

Namun, bukan berarti anak hanya menghafal saja, melainkan anak juga dapat meniru sifat-sifat baik yang dimiliki Allah SWT. Dikutip oleh (A. Firdaus, 2019, p. 120) asmaul husna tidak hanya untuk dihafalkan, tetapi juga untuk diamalkan sebagai bukti iman dan islam yang membantu orang bertaqwa dan ikhlas dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, peneliti melakukan studi pendahuluan di tiga TK Kota Palembang yaitu TK Dahlia, TK Yayasan Islam Teladan dan TK Kartika II-1.

Pada tanggal 18 juli 2023 observasi dan wawancara dilakukan di TK Dahlia bersama ibu Novita yang mengajar di kelas B atau usia 5-6 tahun. Hasil wawancara yang diperoleh bahwa sekolah tersebut sudah ada pengenalan asmaul husna pada anak dimana sebelum proses pembelajaran dimulai atau pada kegiatan pendahuluan guru selalu mengajak anak untuk melafal asmaul husna bersama-sama. Guru tidak meminta anak melafal asmaul husna secara keseluruhan, melainkan hanya 1-15 kata saja. Setelah guru dan anak-anak melafalkan asmaul husna dan doa-doa lainnya, barulah guru memulai pembelajaran. Tetapi, di

sekolah ini belum menggunakan media pembelajaran yang menunjang pembelajaran tersebut sehingga sangat diperlukan pengembangan media yang baru.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada kepala sekolah di TK Yayasan Islam Teladan pada tanggal 4 september 2023 bersama ibu Diah Marlina, S.Pd yang mengatakan bahwa di TK tersebut sudah ada pengenalan asmaul husna. Namun, penggunaan media pembelajaran yang masih minim yaitu hanya berupa gambar poster dan penggunaan speaker. Selanjutnya, wawancara dilakukan pada tanggal 4 september 2023 bersama ibu Hj. Sri Komala Sari, S.Pd selaku kepala sekolah TK Kartika II-1. Beliau mengatakan bahwa sudah ada pengenalan asmaul husna namun hanya beberapa saja karena sekolah tersebut bukan termasuk sekolah berbasis agama sehingga pembelajaran yang digunakan menyesuaikan tema.

Berdasarkan analisis kebutuhan di atas, perlu adanya solusi guna mempermudah anak untuk lebih mudah memahami asmaul husna dengan mengembangkan multimedia interaktif untuk kemampuan menghafal asmaul husna anak usia 5-6 tahun. Hal demikian pun tentu sangat diharapkan guru ataupun kepala sekolah untuk berinovasi dalam menggunakan media baru karena dianggap menarik untuk diuji coba kepada anak-anak. Apalagi, di sekolah tersebut belum menerapkan media pembelajaran berbasis PC. Sehingga, tentunya hal ini akan sangat diperlukan oleh guru sebagai media alternatif.

Pada penelitian tersebut didukung oleh Dara Farhiyah dan Munirul Ula dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Asmaul Husna Berbasis Android”. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun aplikasi Android yang membantu anak-anak dalam belajar mengenal asmaul husna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi media pembelajaran mengenai asmaul husna berbasis Android dapat efektif membantu anak-anak memahami konsep asmaul husna.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Sri Ariyati dan Titik Misriati dengan judul “Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna”. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik minat anak dan memudahkan anak memahami asmaul husna di taman kanak-kanak. Hasil penelitian ini terdapat 90% anak dapat mengetahui nama-nama asmaul husna dan terdapat 80% meningkatkan minat belajar anak tentang asmaul husna.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Ridwan et al., dengan judul “Pemanfaatan Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Pengetahuan Asmaul Husna bagi Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar”. Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran asmaul husna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penayangan video tingkat pemahaman hanya mencapai 30%, namun setelah penayangan video anak-anak mampu mengingat dan menjawab pertanyaan dengan benar hingga mencapai skor 90%.

Berdasarkan uraian tersebut, maka sangat perlu melakukan penelitian dan pengembangan media yang akan dikemas dan dirangkum dengan sangat menarik berupa gabungan dari suara, gambar, animasi dan video serta dapat memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan anak antusias dalam menghafal dan mengucapkan asmaul husna dengan baik dan benar. Berdasarkan latar belakang di atas, maka akan dilakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Kemampuan Menghafal Asmaul Husna Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dahlia IB 2 Palembang”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif untuk kemampuan menghafal asmaul husna anak usia 5-6 tahun di TK Dahlia IB 2 Palembang yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif untuk kemampuan menghafal asmaul husna anak usia 5-6 tahun di TK Dahlia IB 2 Palembang yang praktis?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan jawaban atas rumusan masalah yang telah dijelaskan. Maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan multimedia interaktif untuk kemampuan menghafal asmaul husna anak usia 5-6 tahun di TK Dahlia IB 2 Palembang yang valid.
2. Menghasilkan multimedia interaktif untuk kemampuan menghafal asmaul husna anak usia 5-6 tahun di TK Dahlia IB 2 Palembang yang praktis.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Anak

Dengan menggunakan media interaktif, penelitian ini dapat meningkatkan keinginan anak-anak untuk menghafal asmaul husna.

2. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan memberikan jalan alternatif dalam pembelajaran yang tepat/efektif untuk mengembangkan

kemampuan anak usia 5-6 tahun di TK Dahlia IB 2 Palembang dalam menghafal asmaul husna melalui penggunaan multimedia interaktif.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini akan membantu sekolah memilih kebijakan dalam bidang IPTEK untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran ini akan digunakan oleh guru dalam menstimulasi kemampuan menghafal asmaul husna anak usia 5-6 tahun di TK Dahlia IB 2 Palembang.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi informasi yang bermanfaat dan menjadi acuan untuk penelitian lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisasongko, N. (2019). Pemanfaatan media video tutorial sebagai alternatif pembelajaran di masa pandemi pada peserta didik kompetensi keahlian TKRO SMK. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*. 829-834.
- Aisyah, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran kosakata bahasa arab menggunakan macro media flah 8 untuk anak di TK Kurnia Ilahi Padang Magek Kecamatan Rambatan Kabupaten Tanah Datar. *Skripsi*. Batusangkar: FTIK IAIN.
<https://drive.google.com/uc?export=view&id=1xAEjIFj6G2caskYHFQ9Cfb4m7qHPM1X6>
- Amalia, L. S., & Ardi. (2023). Meta-analisis pengembangan media pembelajaran berbasis Prezi. *Journal On Teacher Education*. 4(3): 400–406.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jote.v4i3.12101>
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran model ADDIE menggunakan software Unity 3D. *Jurnal Education and Development Institut*. 9(4): 433–438.
<https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/3206>
- Anomeisa, A. B., & Ernaningsih, D. (2020). Media pembelajaran interaktif menggunakan PowerPoint VBA pada penyajian data berkelompok. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*. 05(01): 17–31.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jpmr.v5i1.10635>
- Ariani, R., & Festiyed. (2019). Analisis landasan ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan dalam pengembangan multimedia interaktif. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*. 5(2): 155–162.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jppf.v5i2.107439>
- Arina, D., Mujiwati, E. S., & Kurnia, I. (2020). Pengembangan multimedia

- interaktif untuk pembelajaran volume bangun ruang di kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 1(2); 168-175.
<http://www.uniflor.ac.id/e-journal/index.php/JPM>
- Ariyati, S. & Misriati, T. (2016). Perancangan animasi interaktif pembelajaran asmaul husna. *Jurnal Teknik Komputer Amik BSI*. 11(1): 116-121.
- Aulia, R. N., Rahmawati, R., & Permana, D. (2020). Peranan penting evaluasi pembelajaran bahasa di sekolah dasar. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*. 1(1): 1-9.
<https://belaindika.nusaputra.ac.id/article/view/22>
- Bariah, S. H., Imania, K. A. N., Afriandari, S., Purwanti, Y., & Nasrullah, I. (2023). Pengembangan multimedia interaktif berbasis H5P Moodle pada mata pelajaran multimedia kelas XII di SMKN 10 Garut. *Jurnal Petik*. 9(1): 53-62. <https://doi.org/https://doi.org/10.31980/jpetik.v9i1.2266>
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*. 8(2): 33-48.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Fadhallah. (2020). *Wawancara* (1st ed.). UNJ PRESS.
- Farhiyah, D. & Ula, M. (2021). Rancang bangun aplikasi media pembelajaran asmaul husna berbasis android. *Jurnal Sistem Informasi*.
<https://doi.org/10.29103/sisfo.v5i2.6229>
- Farmi. (2021). *Drill and practice methods* : peningkatan kemampuan menghafal surah Al-Fatihah pada siswa MIN Buol. *Jurnal Pendidikan Madrasah*. 6(2): 1-8. <https://doi.org/10.14421/jpm.2021.62-01>
- Fauzia, S., & Syafdaningsih. (2023). Pengembangan video kegiatan sains anak usia (5-6) tahun berbasis *lifeskill*. *Tumbuh Kembang: Kajian Teori Dan Pembelajaran PAUD*. 10(1): 91-103.

<https://doi.org/http://doi.org/10.36706/jtk.v10i1.19357>

Febriyanti, D., & Maryani, I. (2020). Pengembangan LKPD berbasis *Stem* pada materi IPA tema 7 subtema 1 kelas V sekolah dasar. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*. 3(2): 162–180.

<https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v3i2.2684>

Firdaus, A. (2019). Pembiasaan membaca asmaul husna dalam menanamkan pengetahuan keagamaan pada anak di SDIT Abata Lombok (NTB). *Jurnal Al-Amin; Kajian Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan*. 4(2): 115–136. <http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/alaman/article/view/3667/2642>

Firdaus, M. I. (2019). Kreativitas guru al-quran hadits dalam meningkatkan kemampuan menghafal siswa kelas X di MAN 1 Tulungagung. *Skripsi*. Tulungagung: FTIK IAIN. <http://repo.uinsatu.ac.id/12408/>

Hadisaputro, E. L., Wandu, E., & Hermawansyah, A. (2019). Analisis kepuasan pengguna layanan aplikasi gojek roda dua dengan kerangka kerja pieces. *Seminar Nasional Sistem Informasi Dan Teknik Informatika*. 925–930. <https://www.ejurnal.diponegara.ac.id/index.php/sensitif/article/view/459>

Handayani, I. R., Fatimah, T., & Wicaksono, A. (2023). Pengaruh model pembelajaran *word square* terhadap kemampuan peserta didik dalam menghafal kosakata bahasa arab kelas IX MTsN 2 Palu. *Albariq: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*. 4(1): 39–50. <https://doi.org/10.24239/albariq.v4i1.43>

Harahap, A. Z. (2021). Pentingnya pendidikan karakter bagi anak usia dini. *Jurnal Usia Dini*. 7(2): 49–57. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jud.v7i2.30585>

Ilhami, S., Fitri, R., D, R., Atifah, Y., & Fajrina, S. (2022). Meta-analisis praktikalitas media pembelajaran puzzle. *Journal on Teacher Education*. 4(2): 611–619. <https://doi.org/10.31004/jote.v4i2.8482>

- Ilmiani, A. M., Ahmadi, Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia interaktif untuk mengatasi problematika pembelajaran bahasa arab. *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab*. 8(1): 17–32. <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/id/eprint/2613>
- Isrofiyah, & Nurhayati, I. (2022). Penanaman nilai-nilai asmaul husna dalam pembentukan akhlak di taman kanak-kanak Dharma Wanita Persatuan 2. *Risalah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*. 8(2): 720–735. <https://doi.org/10.31943/jurnalrisalah.v8i2.287>
- Kholda, K., & Paksi, H. P. (2023). Pengembangan media kartu jodoh (Mikado) untuk materi keragaman osial dan budaya di sekolah dasar. *JPGSD*. 11(1): 146–155. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/52571>
- Lestari, W. (2021). Pengembangan modul pembelajaran bahasa inggris berbasis andragogi pada program studi pendidikan biologi di Universitas Muhammadiyah Palembang. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*. 2(1): 171–177. <https://doi.org/10.51276/edu.v2i1.114>
- Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik* (A. Rikki (ed.)). Yayasan Kita Menulis.
- Mawardi, & Indayani, S. (2020). Peningkatan hafalan asmaul husna melalui strategi bernyanyi pada siswa SD Plus Muhammadiyah Subulussalam Kota Subulussalam. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. 1(2): 107-116. <https://doi.org/https://doi.org/10.59141/japendi.v1i02.15>
- Nasution, E. Y. P., & Siregar, N. F. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis Prezi. *Tarbawi : Jurnal Ilmu Pendidikan*. 15(2): 205–221. <https://doi.org/10.32939/tarbawi.v15i02.466>
- Nasution, N. A. D., & Yulianti. (2020). Pengembangan kreativitas anak usia dini melalui metode pembelajaran *field trip* (karya wisata) di TK Rahmatkan Kota Jambi. *SMART KIDS : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. 2(2):

71–77. <https://doi.org/https://doi.org/10.30631/smartkids.v2i2.63>

Ngazizah, N., Saputri, D. R., Prahastiwi, F. A., Maulannisa, D., & Safitri, D. (2021). Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis keterampilan generik sains terintegrasi karakter tema 6 kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*. 7(1): 81-89. <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v6i1.2591>

Ningrum, Y. H., Apriyani, D. D., & Zikriah, Z. (2020). Perancangan media pembelajaran mengenal asmaul husna berbasis android. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*. 1(04): 467–474. <https://doi.org/10.30998/jrami.v1i04.466>

Nurani, M. C., & Rachmadyanti, P. (2022). Pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis literasi budaya pada siswa kelas IV SDN Geluran 3 Taman Sidoarjo. *JPGSD*. 10(2): 431–441. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/45821>

Nurchayanti, V., & Mayar, F. (2022). Efektivitas permainan alat perkusi marakas dalam meningkatkan kemampuan seni musik anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak Negeri 1 Kecamatan Koto VII Kabupaten Sijunjung. *Jurnal Pelangi*. 4(2): 374–385. <https://doi.org/https://doi.org/105226/pelangi.v4il.763>

Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash pada kelas IV. *MIMBAR PGSD Undiksha*. 8(3): 527–540. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v8i3.29261>

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014. Tentang kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.

Pradana, I., Setyosari, P., & Sulthoni, S. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam materi cahaya. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi*

- Pembelajaran*). 7(1): 26–32. <https://doi.org/10.17977/um031v7i12020p026>
- Purba, Y. O., Fadhilaturrahmi, Purba, J. T., & Siahaan, K. W. A. (2021). *Teknik uji instrumen penelitian pendidikan*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Rahman, A., & I Nyoman, J. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPS. *Jurnal Edutech Undiksha*. 8(1): 32-45. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.27049>
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek* (T. Rokhmawan (ed.); 1st ed.). Lembaga Academic & Research Institute.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Respita, Y., Hasmalena, & Rukiyah. (2020). Pengembangan alat permainan puzzle geometri di kelompok B pada taman kanak-kanak. *Jurnal Tumbuh Kembang: Kajian Teori Dan Pembelajaran PAUD*. 7(2): 185–193. <https://doi.org/10.36706/jtk.v7i2.1176>
- Ridwan, M. M., Syania, D., Firdaus, A. A., & Aeni., A. N. (2022). Pemanfaatan video animasi sebagai sarana meningkatkan pengetahuan “asmaul husna” bagi siswa kelas 3 sekolah dasar. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 3(1): 10–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.59632/edukasitematik.v3i1.171>
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan sistem pembelajaran dalam implementasi kurikulum 2013 menggunakan model ADDIE pada anak usia dini. *Jurnal Instruksional*. 1(2): 122-130. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>
- Rohman, S. (2020). Pembiasaan membaca asmaul husna untuk menjaga potensi aqidah pada anak. *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam*. 1(2): 117–138.

<https://doi.org/10.58577/dimar.v1i2.36>

Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan *multimedia learning*. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 3(2): 50–58.

<http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>

Shoumi, A. Z. (2019). Peran multimedia dalam pendidikan pada aplikasi ruang guru. *Seminar Nasional Cendekiawan*. 2: 1–6.

<https://doi.org/https://doi.org/10.25105/semnas.v0i0.5809>

Soesilo, A., & Munthe, A. P. (2020). Pengembangan buku teks matematika kelas 8 dengan model ADDIE. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*. 10(3): 231–243. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p231-243>

Solihah, M. (2020). Penerapan metode bernyanyi dalam meningkatkan hafalan asmaul husna siswa kelompok A di Raudhatul Athfal Al-Mubarak Bagon Puger Jember tahun pelajaran 2019-2020. *Skripsi*. Jember: FTIK IAIN..

<http://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/1802>

Solihin, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif tahfidz al-quran di sekolah dasar. *Jurnal Asy-Syukriyyah*. 21(2): 154-163.

<https://doi.org/10.36769/asy.v21i02.108>

Sriadhi. (2018). *Instrumen penilaian multimedia pembelajaran*.

Suhendi. (2022). *Multimedia Interaktif Menggunakan Unity 2D* (Rusmanto (ed.); 1st ed.). Nurul Fikri Press (NF PRESS).

Suhendro, E., & Syaefudin. (2020). Nilai-nilai kemanusiaan dalam pendidikan anak usia dini inklusi. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*. 6(1): 1-12.

<https://doi.org/10.18592/jea.v6i1.3430>

Syahadati, E., Astuti, D. S., & Darajat, A. (2020). Pengembangan media *cartoon strips* dalam pembelajaran kosakata bahasa inggris di SMK. *Jurnal Pendidikan Bahasa*. 9(2): 211-216.

<https://doi.org/10.31571/bahasa.v9i2.1827>

- Triana, P., Widowati, H., & Achyani. (2021). Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran IPA pada materi keseimbangan lingkungan dengan mengintegrasikan nilai-nilai keislaman untuk menumbuhkan sikap peduli lingkungan. *BIOEDUKASI: Jurnal Pendidikan Biologi*. 12(2): 163-169. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i2.4442>
- Wasito. (2022). Pengembangan media pembelajaran al-quran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan hafalan siswa. *Journal of Islamic Education and Innovation (JIEI)*. 3(1): 11-22.
- Wulandari, H., & Shafarani, M. U. D. (2023). Dampak *fatherless* terhadap perkembangan anak usia dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*. 12(1): 1–12. <http://dx.doi.org/10.31000/ceria.v12i1.9019>
- Yuniarti. (2020). Hubungan menghafal al-quran dengan kemampuan bahasa arab di Pesantren Dempo Darul Muttaqien. *Al-Fathin: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*. 3(2): 220-228. <https://doi.org/10.32332/al-fathin.v3i02.3098>
- Zainuri, F. P. (2023). Mengembangkan kemampuan menghafal huruf hijaiyah melalui media puzzle anak usia 5-6 tahun. *Smart Kids: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. 5(1): 46–53. <https://doi.org/10.30631/smartkids.v5i1.141>