

## **Pengembangan Media *Smart Board* dalam Meningkatkan Kemampuan Berwudhu pada Anak Usia 5-6 Tahun**

**Iradathia<sup>1</sup>, Rita Kurnia<sup>2</sup>, Nurlita<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Program Studi PG-PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau

Email: iradathia5181@student.unri.ac.id, rita.kurnia@lecturer.unri.ac.id, nurlita@lecturer.unri.ac.id

**ABSTRAK.** Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media smart board serta (2) mengetahui kelayakan dari media smart board dalam rangka meningkatkan kemampuan berwudhu pada anak usia 5-6 tahun di Kelurahan Pulau Karomah Kecamatan Sukajadi Kota Pekanbaru. Penelitian ini mengadopsi model penelitian pengembangan (R&D) dari Borg dan Gall. Observasi, wawancara, angket dan dokumentasi menjadi teknik dalam pengumpulan data. Instrumen yang digunakan yaitu lembar validasi yang diisi oleh 2 orang ahli materi dan 2 orang ahli media yang merupakan dosen dari Prodi PG PAUD Universitas Riau, serta 5 orang ahli pendidik yang sudah tersertifikasi. Guna mengetahui keefektifan dari media smart board yang dikembangkan maka, dilakukan uji coba terbatas terhadap 6 orang anak berusia 5-6 tahun. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Media smart board dinyatakan layak untuk meningkatkan kemampuan berwudhu pada anak usia 5-6 tahun dengan perolehan rata-rata skor keseluruhan sebesar 3,8 kategori "Sangat Baik". Media smart board tampil sebagai inovasi terbaru dari media pembelajaran untuk berwudhu. Media smart board yang dikembangkan sudah mencakup indikator untuk pembelajaran berwudhu. Penggunaan media yang mudah dipahami dengan tampilan ukuran yang besar menjadikan media ini yang tepat digunakan untuk pembelajaran wudhu bagi anak. Penggunaan media smart board juga merangsang keingintahuan anak, terlibat disaat media dimainkan anak-anak antusias untuk belajar wudhu dan mencari tahu cara kerja dari media smart board.

**Kata Kunci:** *Media Smart Board, Kemampuan Berwudhu, Anak Usia Dini*

**ABSTRACT.** This study aims to (1) develop smart board media and (2) recognizing smart board media worthiness to improve the ability of children 5-6 years old to ablution in Kelurahan Pulau Karomah Kecamatan Sukajadi Kota Pekanbaru. The study is adopt research and development model according to Borg and Gall's theory. Observation, interview, questioner, and documentation are the data collection technique in this study. To find out the effectiveness of the smart board media that was developed, a test was limited to six 5-6 years old. The data obtained is analyzed using a descriptive quantitative technique. Based on validation result and limited testing, smart board media is declared "feasible" to improve the ability of children aged 5-6 to ablution with overall score of 3.8 in the category is "very good". Smart board media appears as the latest innovation from learning media for ablution. The developed smart board media already contains indicators for learning ablution. The use of media that is easy to understand with a large display size makes this media appropriate for learning ablution for children. The use of smart board media also stimulates children's curiosity, seen when the media is played, children are enthusiastic to learn ablution and find out how the smart board media works.

**Keyword:** *Smart Board Media, Wudhu Skill, Early Childhood*

## **PENDAHULUAN**

Anak usia dini merupakan sosok individu yang berada direntang usia 0-6 tahun, hal ini sesuai dengan yang telah diamanatkan di dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Menurut Ihsan & Uswatun (2018) usia dini merupakan usia ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan manusia. Disisi lain masa usia dini dikenal sebagai masa keemasan atau *golden age*. Montesori menyebutkan bahwa pada usia dini, anak berada pada periode sensitif, anak lebih mudah untuk menerima stimulus-stimulus yang diberikan dalam memahami dan menguasai lingkungannya. Sujiono mengungkapkan usia dini merupakan momen yang sangat menentukan pembentukan karakter dan kepribadian anak.

Berdasarkan penjelasan teori di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan sosok individu berada direntang usia 0-6 tahun yang dikenal dengan istilah *golden age*. Pertumbuhan dan perkembangan untuk setiap aspek pada diri anak mengalami percepatan sepanjang rentang kehidupan manusia. Pemberian stimulus dari lingkungan lebih mudah diserap oleh anak, sehingga pada masa ini momen yang paling tepat untuk peletakan dasar kehidupan bagi anak dan mengembangkan potensi yang ada pada diri anak.

Dunia anak identik dengan dunia bermain, Rita (2012) mengemukakan bahwa pada masa kanak-kanak, anak lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain. Tidak hanya itu, bermain juga merupakan salah satu hak asasi yang ada pada diri anak, karena dengan bermain anak mendapati kebebasan yang secara tidak langsung membantu mengembangkan potensi yang ada pada diri anak. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Dockek dan fleur (Sujino, 2013) yang menyatakan bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, dengan bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Berdasarkan hal demikian dapat disimpulkan wujud dari pendidikan anak usia dini mengarah pada bermain seraya belajar. Perkembangan nilai agama dan moral merupakan salah satu aspek terpenting yang harus dikembangkan sejak dini. Hal ini dikarenakan nilai-nilai yang terkandung di dalam nilai agama dan moral merupakan dasar kehidupan bagi anak agar nantinya menjadi manusia berakhlak mulia terhadap tuhan, sesama manusia, dan lingkungannya. Menurut Abdullah Nasih Ulwa (Syarofah et al., 2016) esensi dari pengembangan nilai-nilai agama berupa pendidikan iman dan ibadah. Pendidikan keimanan dan praktik ibadah sudah mulai diperkenalkan sejak dini agar nantinya tertanam kokoh pada diri anak. Diantara nilai agama yang bisa dikembangkan sejak dini adalah pendekatan diri kepada penciptanya melalui pengenalan dan pembiasaan mengerjakan ibadah.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak usia Dini menyebutkan pada usia 5-6 tahun untuk aspek perkembangan agama dan moral anak sudah harus bisa mengenal agama yang dianut dan mengerjakan ibadah sesuai dengan agama yang dianut. Otib Satibi Hidayat (2014) di dalam bukunya juga memaparkan salah satu indikator standar pengembangan nilai agama dan moral anak pada usia 5-6 tahun adalah anak mampu melaksanakan gerakan beribadah secara berurutan, tetapi belum secara rutin. Salah satu ibadah yang bisa dikenalkan sejak dini adalah ibadah sholat. Hal ini didasarkan dari hadist Nabi yaitu Abu Tsurayyah Sabrah bin Ma'bad Al Jauhani, ia berkata, Rasulullah SAW Bersabda: "Ajarilah anak-anak sholat ketika sudah berumur tujuh tahun dan pukullah mereka karena meninggalkan sholat jika mereka sudah berumur sepuluh tahun" (hadis hasan yang diriwayatkan Abu Dawud dan at-Tirmidzi, dia mengatakan: Hadis ini Hasan).

Guna menyempurnakan ibadah sholat yang dilakukan oleh anak, maka berwudhu yang merupakan salah satu syarat sahnya sholat tidak terlepas untuk diajarkan sejak dini. Menurut Hasanuddin (Afif & Khasanah, 2018) wudhu merupakan kegiatan membersihkan anggota tubuh tertentu melalui suatu rangkaian aktivitas yang dimulai dari niat, membasuh wajah, kedua tangan dan kaki serta menyapu kepala. Anjuran berwudhu sebelum sholat sudah diperintahkan oleh Allah SWT di dalam Al- Qur'an,

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قُمْتُمْ إِلَى الصَّلَاةِ فَاغْسِلُوا وُجُوهَكُمْ وَأَيْدِيَكُمْ إِلَى الْمَرَافِقِ وَامْسَحُوا بِرُءُوسِكُمْ وَأَرْجُلَكُمْ إِلَى  
الكَعْبَيْنِ

“Hai orang-orang yang beriman, apabila kamu hendak mengerjakan sholat, maka cucilah muka-muka kalian dan tangan-tangan kalian sampai siku, usaplah kepalamu dan cucilah kaki-kaki kalian sampai kedua mata kaki” (Q.S Al Maidah:6).

Proses pengenalan ibadah berwudhu yang dilakukan sejak dini dimaksudkan untuk menanamkan sedari dini etika dan tata cara berwudhu yang benar sesuai syari'at Islam kepada anak. Sehingga diharapkan ketika anak sudah memasuki masa wajib sholat, anak akan senantiasa melakukannya dengan benar sesuai syari'at Islam. Pengimplementasian pembelajaran berwudhu untuk anak usia dini mengacu kepada keputusan Direktur Jendral Pendidikan Islam Nomor 2763 tahun 2019 mengenai Petunjuk Teknis Pengembangan Pembelajaran Agama Islam di Raudhatul Athfal. Pembelajaran pendidikan agama Islam dilaksanakan secara terintegrasi dengan aspek perkembangan anak. Salah satu indikator pada usia 5-6 tahun ialah anak bisa mencapai tingkat mengenal niat berwudhu, do'a sebelum dan setelah berwudhu, aturan berwudhu serta tata cara berwudhu dengan benar.

Berdasarkan pengamatan awal yang peneliti lakukan di TK Islam Al-Khairat Kecamatan Sukajadi pada bulan Mei tahun 2020 dan TK Miftahul Ilmi Kecamatan Marpoyan Damai pada bulan November tahun 2020, peneliti menemukan beberapa fenomena yang sama pada anak usia 5-6 tahun di kelas TK B yaitu 1) sebagian besar anak belum mampu mempraktikkan berwudhu dengan urutan yang benar, 2) beberapa anak yang belum mengenal bagian-bagian anggota wudhu, 3) sebagian anak belum bisa melafalkan niat berwudhu, 4) sebagian besar anak belum bisa melafalkan do'a setelah berwudhu. Adapun pembelajaran berwudhu yang dilakukan di kelas masih sebatas hafalan niat, sedangkan untuk praktiknya tidak bisa dilaksanakan setiap hari layaknya pelaksanaan sholat karena keterbatasan waktu. Selain itu, pembelajaran berwudhu dikenalkan juga melalui kegiatan demonstrasi, penggunaan kartu bergambar, dan juga miniatur gambar berwudhu. Guna membantu meningkatkan kemampuan berwudhu pada anak, dibutuhkan sebuah media yang inovatif dan kreatif sehingga dapat mendukung anak mengenal dan melakukan wudhu dengan benar.

Menurut Rita (Guslinda & Kurnia, 2018) media pembelajaran yaitu suatu bentuk peralatan, metode, atau teknik yang digunakan dalam menyalurkan pesan, membantu mempertegas bahan pelajaran, sehingga dapat membangkitkan minat dan motivasi murid atau anak didik dalam mengikuti proses belajar mengajar. Rostina (2015) mengemukakan pendapatnya mengenai media pembelajaran sebagai suatu alat atau sejenisnya yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Azhar Arsyad (Cania et al., 2020) mengartikan media sebagai suatu bentuk perantara yang digunakan oleh manusia dalam menyampaikan ataupun menyebarkan ide, gagasan atau pendapat sehingga apa yang disampaikan dapat tersampaikan kepada yang dituju.

Dari teori di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan suatu penghubung komunikasi antar guru dan anak didik baik itu alat, metode ataupun teknik yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai bentuk penyaluran pesan yang memberikan

kemudahan mengajar bagi guru dan paham untuk anak serta membangkitkan minat dan fokus anak dalam belajar. Adanya media pembelajaran menciptakan pembelajaran yang interaktif antar guru dan anak didik. Pengadaan media pembelajaran disajikan dalam beragam bentuk seperti audio, visual, dan audio visual sesuai dengan kebutuhan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pada penelitian ini, peneliti mencoba mengembangkan sebuah media pembelajaran yang bernama *smart board*. Media ini ditujukan untuk meningkatkan kemampuan berwudhu pada anak usia 5-6 tahun. Media *smart board* berisikan pengenalan niat berwudhu, pengenalan anggota wudhu, urutan berwudhu, dan do'a sesudah berwudhu. Pengoperasian media ini dilakukan dengan cara memutar tuas dan menekan tombol. Dalam pengaplikasiannya, anak diajak untuk menerka urutan berwudhu dengan cara menekan tombol pada bagian yang telah disediakan. Sehingga media yang disajikan memberikan kesan positif kepada anak dan memudahkan kemudahan anak untuk mengingat urutan berwudhu dengan baik dan benar. Media ini juga dilengkapi dengan audio, sebagai pendukung visual yang ditampilkan.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan. Budiyo (2017) memaparkan bahwa penelitian dan pengembangan (*research and development*) dimaksudkan sebagai sebuah metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk tertentu di bidang keahlian tertentu dan memiliki efektifitas dari produk yang dihasilkan. Penelitian dilakukan di Kelurahan Pulau Karomah Kecamatan Sukajadi Kota Pekanbaru. Prosedur dalam penelitian ini mengadopsi pedoman penelitian dan pengembangan menurut Brog & Gall. Dari sepuluh tahapan yang ada, peneliti hanya menggunakan tujuh tahapan yang terdiri dari 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain produk, 5) revisi produk, 6) uji coba produk, 7) revisi produk. Hal ini dikarenakan adanya keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya dalam pelaksanaannya.

Potensi dimaknai sebagai sesuatu yang apabila dikembangkan dapat memberikan nilai tambah. Sedangkan masalah merupakan segala sesuatu yang menyimpang dari standar yang sudah ditetapkan atau tidak berjalan pada mestinya. Pada usia 5-6 tahun anak berpotensi untuk bisa belajar dan menyerap pembelajaran mengenai berwudhu dengan baik dan benar. Hasil dari pengamatan awal yang peneliti lakukan di TK Islam Al-Khairat Kecamatan Sukajadi pada bulan Mei tahun 2020 dan TK Miftahul Ilmi Kecamatan Marpoyan Damai pada bulan November tahun 2020, didapati sebuah masalah yang sama yaitu terdapat anak-anak usia 5-6 tahun di kelas TK B sebagian besar memiliki kemampuan berwudhu yang masih rendah.

Setelah didapati potensi dan masalah, berikutnya peneliti menghimpun informasi yang dibutuhkan guna mendukung perencanaan pembuatan media yang baru. Pemerolehan data peneliti dapati secara teoritis baik dari kajian pustaka, mencari informasi terkait penelitian yang relevan dan juga secara empiris, melihat langsung keadaan di lapangan, sehingga produk yang dihasilkan nanti dapat menjadi jawaban untuk permasalahan yang ditemukan. Data yang diperoleh menjadi acuan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru yaitu media *smart board* yang ditujukan untuk meningkatkan kemampuan berwudhu pada anak usai 5-6 tahun.

Tahap selanjutnya peneliti mencoba merancang desain untuk media *smart board* yang memuat indikator keberhasilan yang harus dicapai anak dalam pembelajaran berwudhu. Indikator dalam penelitian ini mengacu kepada peraturan Dirjen Pendidikan Islam untuk RA yaitu 1) anak

dapat menyebutkan niat sebelum berwudhu, 2) anak dapat menyebutkan do'a setelah berwudhu, 3) anak dapat melakukan gerakan whudu dengan benar. Desain produk akan dibuat menggunakan aplikasi *Adobe Photosbop CS6*. Melalui desain produk ini akan digambarkan media *smart board* yang akan dibuat.

Desain yang sudah selesai dibuat akan dinilai oleh 2 orang ahli materi dan 2 orang ahli media yang merupakan dosen dari prodi PG PAUD Universitas Riau yang sudah berpengalaman untuk menilai sebuah produk. Pada tahapan validasi desain produk, penilaian masih sebatas pemikiran rasional apakah media yang dirancang nantinya efektif atau tidak. Penilaian yang dilakukan terhadap media *smart board* ditujukan untuk meningkatkan kemampuan berwudhu pada anak usia 5-6 tahun. Hasil dari penilaian akan dianalisis untuk menemukan keunggulan dan kekurangan dari media yang hendak dikembangkan. Tahapan ini menjadi landasan tahapan selanjutnya pada proses pembuatan produk. Jika didapati adanya kekurangan, maka desain media *smart board* di revisi mengikuti saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media guna terciptanya produk yang valid, praktis dan memiliki daya tarik yang tinggi.

Desain produk yang sudah melalui tahap revisi selanjutnya direalisasikan ke tahap pembuatan produk utuh, yaitu media *smart board*. Media *smart board* yang telah dibuat selanjutnya akan masuk pada tahap uji coba terbatas, sebelumnya media divalidasi kembali oleh ahli materi, ahli media dan ahli pendidik untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Kemudian media akan dicobakan kepada anak untuk mengetahui keefektifan dari media *smart board*.

Subjek dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, ahli pendidik, dan anak usia 5-6 tahun. Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan instrumen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar instrumen kelayakan media yang dikembangkan diisi oleh 2 orang ahli materi, 2 orang ahli media, 5 orang ahli pendidik, serta lembar instrumen uji coba terbatas yang dilakukan terhadap 6 orang anak berusia 5-6 tahun. Dalam penelitian ini, skala yang digunakan untuk mengukur ke valitan dari produk yang dikembangkan menggunakan skala *likert*. Kriteria penilain terdiri dari skor 4 untuk sangat setuju, skor 3 setuju, skor 2 tidak setuju, dan skor 1 sangat tidak setuju. Adapun untuk perolehan penilaian dari uji coba terbatas, peneliti menggunakan teknik wawancara terstruktur kepada setiap anak berlandaskan pada lembar instrumen uji coba terbatas. Data yang sudah terkumpul dari proses validasi dan uji coba terbatas akan dilakukan perhitungan untuk memperoleh skor rata-rata penilaian dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^N x_i}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$	rata-rata penilaian dari para validator
$\bar{x}_i$	rata-rata skor hasil penilaian validator ke-i
N	banyaknya validator

Skor rata-rata yang telah diperoleh kemudian disesuaikan dengan skala kualitatif yang menyajikan kategori kelayakan. Kelayakan media *smart board* ditentukan dengan menghitung rata-rata nilai. Nilai rata-rata kemudian dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan menurut Eko Putro Widyoko (Rosvika, 2021) pada table 1.

**Tabel 1. Kriteria Kelayakan**

Nilai	Interval	Kategori	Konversi
4	$3,25 \leq x \leq 4,00$	Sangat Baik	Layak
3	$2,5 \leq x < 3,25$	Baik	
2	$1,75 \leq x < 2,5$	Kurang Baik	Tidak Layak
1	$1 \leq x < 1,75$	Sangat Kurang Baik	

Media *smart board* dapat dikatakan layak jika analisis data yang dihasilkan memenuhi konversi “layak” atau memperoleh skor rentang  $2,5 \leq x < 3,25$  atau  $3,25 \leq x \leq 4,00$  dari ahli media, ahli materi, dan ahli pendidik sehingga produk tersebut dapat digunakan dan layak untuk dilakukan uji coba. Apabila jika dikonversikan mendapat kategori “tidak layak” atau memperoleh skor  $1,75 \leq x < 2,5$  atau  $1 \leq x < 1,75$  dari ahli media, ahli materi, dan ahli pendidik, maka media *smart board* harus dilakukan revisi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelayakan dari media *smart board* yang dikembangkan diperoleh dari proses validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pendidik serta dilakukan uji coba terbatas kepada 6 orang anak usia 5-6 tahun. Media *smart board* di validasi oleh II orang ahli materi. Pada ahli materi I memberi skor 52 dengan rata-rata 4 dikategorikan “Sangat Baik” dan tingkat kelayakan “Layak”. Pada ahli materi II memberi skor 50 dengan rata-rata 3,8 dikategorikan “Sangat Baik” dan tingkat kelayakan “Layak”. Selanjutnya hasil validasi ahli materi I dan ahli materi II di gabungkan sehingga memperoleh tingkat kelayakan “layak” dengan rata-rata skor 3,9. Pada tahapan ini, peneliti mendapat saran agar media disempurnakan dan diajukan untuk HAKI.

Validasi ahli media dilakukan 1 tahap oleh II orang ahli media. Ahli media I memberi skor 56 dengan rata-rata 4 dikategorikan “Sangat Baik” dengan tingkat kelayakan “Layak”. Ahli media II memberi skor 53 dengan rata-rata 3,7 dikategorikan “Sangat Baik” dengan tingkat kelayakan “Layak”. Hasil validasi oleh ahli media I dan ahli media II di gabungkan sehingga memperoleh tingkat kelayakan “Layak” dengan rata-rata skor 3,8. Pada validasi media, peneliti mendapatkan saran untuk selanjutnya dilakukan uji coba agar diketahui keefektifan media.

Validasi ahli pendidik dilakukan 1 tahap oleh V orang ahli pendidik. Ahli pendidik I memberi skor 44 dengan rata-rata 4 dikategorikan “Sangat Baik” dengan tingkat kelayakan “Layak”. Ahli pendidik II memberi skor 36 dengan rata-rata 3,27 dikategorikan “Sangat Baik” dengan tingkat kelayakan “Layak”. Ahli pendidik III memberi skor 44 dengan rata-rata 4 dikategorikan “Sangat Baik” dengan tingkat kelayakan “Layak”. Ahli pendidik IV memberi skor 44 dengan rata-rata 4 dikategorikan “Sangat Baik” dengan tingkat kelayakan “Layak”. Ahli pendidik V memberi skor 43 dengan rata-rata 3,9 dikategorikan “Sangat Baik” dengan tingkat kelayakan “Layak”. Hasil validasi oleh ahli pendidik I sampai V di gabungkan sehingga memperoleh tingkat kelayakan “Layak” dengan rata-rata skor 3,8.

Media *smart board* yang dikembangkan memperoleh beragam komentar positif dari para ahli. Pada segi materi, media *smart board* sudah memenuhi indikator dalam pembelajaran berwudhu. Media *smart board* menyajikan tampilan niat dan do'a berwudhu yang didukung oleh

suara. Kemudian terdapat gambar tubuh untuk mengenalkan anggota berwudhu yang dirancang terkoneksi dengan gambar-gambar yang menampilkan urutan berwudhu. Dari segi media, penggunaan media *smart board* mudah untuk dipahami, tampilan dari media *smart board* juga dapat menarik minat dan merangsang keaktifan anak dalam belajar berwudhu.

Media *smart board* tampil sebagai inovasi terbaru dari media pembelajaran untuk berwudhu. Sehingga media ini sangat menarik untuk digunakan dalam meningkatkan pengetahuan anak dalam mengenal tata cara berwudhu. Media *smart board* yang dirancang cukup besar juga memudahkan anak melihat dan mengamatinya dari jarak tertentu. Disisi lain, pengembangan media *smart board* juga mendapat saran dari salah satu ahli pendidik. Hal ini dikarenakan media *smart board* yang memiliki beban yang cukup berat sehingga harus ditambahkan roda pada bagian bawah untuk mempermudah dalam memindahkan media *smart board*. Hasil akhir dari pengembangan media *smart board* yaitu dilakukan penambahan 4 buah roda pada bagian kaki untuk mempermudah memindah-mindahkan media *smart board*.

Uji coba terbatas dilakukan 1 tahap kepada 6 orang anak berusia 5-6 tahun. Setelah dilakukan uji coba dan sesi wawancara, maka diperoleh penilaian dari subjek I dengan jumlah skor 27 rata-rata 3,8 dikategorikan “Sangat Baik” dengan tingkat kelayakan “Layak”, subjek II dengan jumlah skor 28 rata-rata 4 dikategorikan “Sangat Baik” dengan tingkat kelayakan “Layak”, subjek III dengan jumlah skor 26 rata-rata 3,7 dikategorikan “Sangat Baik” dengan tingkat kelayakan “Layak”, subjek IV dengan jumlah skor 26 rata-rata 3,7 dikategorikan “Sangat Baik” dengan tingkat kelayakan “Layak”, subjek V dengan jumlah skor 28 rata-rata 4 dikategorikan “Sangat Baik” dengan tingkat kelayakan “Layak”, subjek VI dengan jumlah skor 27 rata-rata 3,8 dikategorikan “Sangat Baik” dengan tingkat kelayakan “Layak”.

Dari pengamatan yang peneliti lakukan saat uji coba terbatas, terlihat anak-anak antusias untuk mengenal media *smart board*. Ketika media dimainkan, anak-anak aktif merespon pertanyaan dari peneliti. Penggunaan media *smart board* cepat dimengerti oleh anak, mulai dari memutar tuas niat kemudian membuka *play screen* dan memutar tuas do'a sesudah berwudhu. Peneliti memandang bahwa media *smart board* dapat menarik perhatian dan rasa keingintahuan anak. Tampak anak-anak mencoba mencari tahu dari belakang bagaimana media ini bekerja. Adanya media *smart board* tidak hanya mengenalkan tentang berwudhu kepada anak. Anak dapat mengenal bagian-bagian anggota tubuh, mengenal macam-macam warna, serta menstimulus kemampuan membaca permulaan pada anak.

Anak usia dini dipandang sebagai sosok individu yang belum mampu membina diri sendiri, baik secara fisik maupun secara psikis yang masih terbatas. Sehingga dalam menjalani kehidupan, anak masih membutuhkan bantuan orang dewasa yang ada disekitarnya, supaya potensi yang ada pada diri anak dapat diasah dan dikembangkan sebagai bekal untuk tahap perkembangan selanjutnya. Berk (Supriyanto, 2015) mengemukakan anak usia dini merupakan individu yang sedang berada pada suatu proses perkembangan yang pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pertumbuhan dan perkembangan untuk setiap aspek pada masa ini sedang mengalami percepatan dalam rentang kehidupan manusia. ditilik dari UU Nomor 20 Tahun 2003 anak usia dini merupakan sosok anak yang berada direntang usia 0-6 tahun. Menurut Ria dkk (Putri Syafira et al., 2021) perkembangan aspek kognitif, bahasa, moral dan agama, fisik motorik serta sosial emosional yang terjadi pada usia dini akan menjadi pijakan yang berpengaruh serta dapat menjadi penentu perkembangan anak selanjutnya disaat memasuki usia remaja dan dewasa. Maka dari itu, mengingat pentingnya masa-masa diusia dini, semua stimulus yang diberikan kepada anak sudah semestinya memiliki dampak positif bagi perkembangan anak.

Secara umum tujuan dari pendidikan anak usia dini sebagai bentuk pemberian stimulus atau rangsangan bagi perkembangan potensi pada diri anak agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada tuhan, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya dini, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Suyadi & Ulfa, 2015). Musfiroh (Astuti et al., 2021) mengartikan stimulus sebagai suatu bentuk pembangkitan kemampuan atau kekuatan yang sudah ada pada diri anak, berifat tidak memaksa dan tidak mengandung kemampuan tertentu sebagai target indikator keberhasilan. konsep dari stimulus mengandung artian merangsang atau mendorong anak untuk kenal, mengetahui dan paham. Salah satu aspek yang dikembangkan pada diri anak sejak dini yaitu aspek agama dan moral. Menurut Abdullah Nasih Ulwa (Syarofah et al., 2016) esensi dari pengembangan nilai-nilai agama berupa pendidikan iman dan ibadah. Salah satu ibadah yang dapat dikenalkan sejak dini yaitu berwudhu.

Hasanuddin (Afif & Khasanah, 2018) memaparkan wudhu diartikan sebagai suatu kegiatan membersihkan anggota tubuh tertentu melalui suatu rangkaian aktivitas yang dimulai dari niat, membasuh wajah, kedua tangan dan kaki serta menyapu kepala. Adapun wudhu menurut loghat adalah bersih dan indah. Secara etimologi wudhu menurut wahbah Al- Zuhaili diartian sebagai penggunaan air pada anggota tubuh tertentu dengan tujuan untuk membersihkan dan menyucikan (Afif & Khasanah, 2018) . Pengenalan berwudhu yang dilakukan sejak dini dimaksudkan untuk menanamkan sedari dini etika dan tata cara berwudhu yang benar sesuai syari'at Islam kepada anak sehingga, diharapkan ketika anak sudah memasuki masa wajib sholat, anak akan senantiasa melakukannya dengan benar sesuai syari'at Islam dan penuh keikhlasan. Pengenalan berwudhu dapat dilakukan dengan beragam cara.

Karakteristik anak usia dini yang berbeda dari orang dewasa, menuntut proses pembelajaran harus sejalan dengan tumbuh kembang anak. Hal yang sangat signifikan membedakan anak dengan orang dewasa adalah cara anak berfikir yang masih konkrit. Tidak hanya itu, anak juga memiliki daya konsentrasi yang rendah. Oleh sebab itu, dalam proses pembelajaran selain pemilihan metode yang tepat, penyediaan media pembelajaran yang kreatif menjadi prioritas dalam pembelajaran guna menumbuhkan minat dan fokus anak dalam belajar. Menurut Siti Sahara dkk (Eka Saputri et al., 2021) penggunaan media secara kreatif akan memberikan kesempatan pada anak untuk belajar lebih baik serta meningkatkan performa anak sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Penelitian ini mencoba mengembangkan sebuah produk yang dapat menjadi solusi terhadap permasalahan yang ditemukan. Produk yang dikembangkan yaitu media *smart board*, sebuah media pembelajaran yang ditujukan untuk meningkatkan kemampuan berwudhu pada anak usai 5-6 tahun. Berdasarkan data awal yang peneliti dapati yang sudah di paparkan sebelumnya, terlihat bahwa kemampuan berwudhu anak belum mencapai indikator, ini dikarenakan pembelajaran masih dilakukan dengan cara demonstrasi, penghafalan niat serta do'a setelah berwudhu sebatas mengikuti ucapan guru, adapun media pembelajaran yang digunakan masih menggunakan kartu bergambar. Akibatnya, beberapa anak tidak fokus untuk mengikuti pembelajaran wudhu. Terlebih lagi pembelajaran berwudhu hanya dilakukan diwaktu-waktu tertentu tidak seperti pembiasaan pelaksanaan sholat di kelas. Roofiq dkk (Eka Saputri et al., 2021) mengungkapkan ketika suatu metode yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik, hal ini dapat memicu terjadi penghambatan dalam proses penerimaan dan juga pemahaman pada anak. Maka dari itu perlu adanya inovasi dalam media pembelajaran yang digunakan agar nantinya anak tidak mudah bosan mengikuti proses pembelajaran.

Media *smart board* yang dikembangkan pada penelitian ini merupakan media pembelajaran berwudhu yang dibuat berbasis teknologi, inovatif dan variatif memuat semua yang berkaitan

dengan berwudhu yaitu, niat berwudhu, do'a setelah berwudhu, anggota wudhu serta urutan dari gerakan berwudhu yang nantinya dapat dieksplorasi oleh anak secara mandiri. Media ini berbentuk kotak terdiri dari 2 *roll up screen* yang menyajikan niat dan do'a setelah berwudhu, gambar anak untuk mengenalkan anggota berwudhu, dan 8 buah *play screen* yang menyajikan urutan dari gerakan berwudhu. Pada media *smart board* terdapat sistem otomatisasi dalam penggunaannya. Setiap tampilan yang disajikan didukung dengan suara audio yang dapat berbunyi sesuai dengan narasi yang ditampilkan pada gambar. Tidak hanya itu, pada bagian *play screen* sudah diprogram terkoneksi dengan gambar anak dan terbuka sesuai urutan berwudhu, sehingga cara kerja media seperti ini memberikan kesempatan kepada anak secara mandiri untuk dapat mengetahui urutan dari gerakan berwudhu. Media ini dapat dimainkan secara individu atau kelompok dan bisa dipadukan dengan metode demonstrasi oleh guru. Dengan adanya pengembangan media *smart board*, diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam pembelajaran berwudhu untuk anak dan membantu guru agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien.

**Tabel 2. Perolehan hasil validasi ahli materi**

<b>Validasi Ahli</b>	<b>Jumlah Skor</b>	<b>Rata-rata Skor</b>	<b>Kategori</b>	<b>Kelayakan</b>
Ahli Materi 1	52	4	Sangat Baik	Layak
Ahli Materi 2	50	3,8	Sangat Baik	Layak
Kesimpulan	102	3,9	Sangat Baik	Layak

**Tabel 3. Perolehan hasil validasi ahli**

<b>Validasi Ahli</b>	<b>Jumlah Skor</b>	<b>Rata-rata Skor</b>	<b>Kategori</b>	<b>Kelayakan</b>
Ahli Media 1	56	4	Sangat Baik	Layak
Ahli Media 2	53	3,7	Sangat Baik	Layak
Kesimpulan	109	3,8	Sangat Baik	Layak

**Tabel 4. Perolehan hasil validasi oleh ahli pendidik**

<b>Validasi Ahli</b>	<b>Jumlah Skor</b>	<b>Rata-rata Skor</b>	<b>Kategori</b>	<b>Kelayakan</b>
Ahli Pendidik 1	44	4	Sangat Baik	Layak
Ahli Pendidik 2	36	3,27	Sangat Baik	Layak
Ahli Pendidik 3	44	4	Sangat Baik	Layak
Ahli Pendidik 4	44	4	Sangat Baik	Layak
Ahli Pendidik 5	43	3,8	Sangat Baik	Layak
Kesimpulan	211	3,8	Sangat Baik	Layak

**Tabel 5. Total keseluruhan hasil validasi**

<b>Validasi Ahli</b>	<b>Jumlah Skor</b>	<b>Rata-rata Skor</b>	<b>Kategori</b>	<b>Kelayakan</b>
Ahli Materi	102	3,9	Sangat Baik	Layak
Ahli Media	109	3,8	Sangat Baik	Layak
Ahli Pendidik	211	3,8	Sangat Baik	Layak
Kesimpulan	422	3,8	Sangat Baik	Layak

Tabel 6. Perolehan hasil uji coba terbatas

Subjek Uji Coba	Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Kategori	Kelayakan
Subjek 1	27	3,8	Sangat Baik	Layak
Subjek 2	28	4	Sangat Baik	Layak
Subjek 3	26	3,7	Sangat Baik	Layak
Subjek 4	26	3,7	Sangat Baik	Layak
Subjek 5	28	4	Sangat Baik	Layak
Subjek 6	27	3,8	Sangat Baik	Layak
Kesimpulan	162	3,8	Sangat Baik	Layak

Gambar 1. Tampilan media *smart board*

Rizka dkk (2020) melakukan sebuah penelitian dengan mengangkat judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Pop Up Book Audiovisual* Tentang Tata Cara Berwudhu untuk Anak TK Kelompok B. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media berbasis *Pop Up Book Audiovisual* layak digunakan dalam pembelajaran berwudhu untuk anak. Sama halnya dengan media *smart board* yang dibuat dengan dukungan audio untuk setiap bagian-bagian penjelasan dari berwudhu. Audio yang disajikan merupakan bunyi dari tulisan yang ditampilkan pada gambar, mulai dari niat berwudhu, narasi dari setiap urutan gerakan berwudhu, hingga do'a setelah berwudhu. Dengan adanya audio tidak hanya sebatas menarik minat anak terhadap media, tetapi juga membantu anak dalam memahami gambar yang disajikan serta menstimulasi kemampuan berbahasa pada anak.

Penelitian yang dilakukan oleh Rita Kurnia (2017) Pengaruh media bergambar terhadap kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun di TK Labor FKIP Universitas Riau menunjukkan adanya pengaruh media gambar terhadap kemampuan membaca anak. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Afyah dkk (2019) menunjukkan efektifitas dari media bergambar dalam meningkatkan kemampuan tata cara berwudhu pada anak TK B. Media *smart board* yang dibuat memuat gambar-gambar berisikan urutan gerakan berwudhu. Tampilan gambar pada media *smart board* disajikan dalam bentuk gulungan pada bagian *play screen* dengan cara kerja berputar secara vertikal. Kartu bergambar biasanya di urutkan secara manual oleh anak. Pada media *smart board* bagian *play screen* terkoneksi dengan bagian gambar tubuh anak dan terbuka sesuai urutan gerakan

berwudhu. Cara membukanya dengan menekan tombol yang ada pada gambar tubuh anak yang sudah disediakan. Anak-anak diajak menerka urutan dari anggota berwudhu. Dengan cara kerja seperti ini, memungkinkan anak untuk dapat mengetahui secara mandiri urutan dari gerakan berwudhu.

Keterbatasan dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan media *smart board* terletak pada proses uji coba terbatas. Uji coba terbatas tidak bisa dilakukan terhadap populasi awal yang diamati. Hal ini dikarenakan kebijakan yang sudah dikeluarkan oleh pemerintah terkait pembelajaran yang di lakukan dari rumah pada situasi covid 19. Sehingga subjek uji coba diambil dari lingkungan peneliti di kelurahan Pulau Karomah Kecamatan Sukajadi yaitu 6 orang anak berusia 5-6 tahun dengan permasalahan yang sama.

## **SIMPULAN**

Hasil penelitian menunjukkan, pengembangan media *smart board* dengan metodenya Brog dan Gall yang melibatkan para ahli dinyatakan “Layak”. Kelayakan dari media *smart board* dibuktikan dari hasil penilaian yang diberikan oleh 2 orang ahli materi dengan perolehan rata-rata nilai sebesar 3,9. Kemudian dari 2 orang ahli media dengan perolehan rata-rata nilai sebesar 3,8. Hasil validasi dari 5 orang ahli pendidik yang sudah tersertifikasi dengan perolehan rata-rata nilai sebesar 3,8. Hasil uji coba terbatas yang dilakukan terhadap 6 orang anak usia 5-6 tahun memperoleh rata-rata nilai sebesar 3,8. Sehingga perolehan rata-rata dari produk yang dikembangkan secara keseluruhan sebesar 3,8 termasuk kategori “Sangat Baik” dengan tingkat kriteria kelayakan “Layak” untuk meningkatkan kemampuan berwudhu pada anak usia 5-6 tahun.

## **REFERENSI**

- Afif, M., & Khasanah, U. (2018). Urgensi Wudhu Dan Relevansinya Bagi Kesehatan (Kajian Ma'anil Hadits) Dalam Perspektif Imam Musbikin. *Riwayah: Jurnal Studi Hadis*, 3(2), 215–230. [Http://Jurnal.Stainkudus.Ac.Id/Index.Php/Riwayah/](http://Jurnal.Stainkudus.Ac.Id/Index.Php/Riwayah/)
- Afiyah, Pratama, M. M., Nurhasanah, R., & Wahyuni, I. W. (2019). Evaluasi Pengenalan Tata Cara Berwudhu Dalam Pengembangan Pendidikan Agama Islam Melalui Media Gambar Pada Kelompok B Di Ra Asiah Kota Pekanbaru Afiyah, Melwany May Pratama, Rizky Nurhasanah, Ida Windi Wahyuni. In *Generasi Emas Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* (Vol. 2, Issue 1). [Http://Digilib.Uinsby.Ac.Id/8924/4/Bab](http://Digilib.Uinsby.Ac.Id/8924/4/Bab).
- Astuti, A. W., Drupadi, R., & Syafrudin, U. (2021). Hubungan Penggunaan Media Kartu Huruf Dengan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Kindergarten*, 4(1), 73–81. [Https://Doi.Org/10.24014/Kjiece.V4i1.11958](https://Doi.Org/10.24014/Kjiece.V4i1.11958)
- Cahyani, R. P., Samawi, A., & Maningtya, R. T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pop Up Book Audiovisual Tentang Tata Cara Berwudhu Untuk Anak Tk Kelompok B. *Cakrawala Dini*, 11(2), 117–122. [Https://Ejournal.Upi.Edu/Index.Php/Cakrawaladini/Article/View/28281](https://Ejournal.Upi.Edu/Index.Php/Cakrawaladini/Article/View/28281)
- Cania, S., Novianti, R., & Chairilsyah, D. (2020). Pengaruh Media Glowing City Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini. *Aulad: Journal On Early Childhood*, 3(1), 53–60. [Https://Doi.Org/10.31004/Aulad.V3i1.54](https://Doi.Org/10.31004/Aulad.V3i1.54)
- Dacholfany, M. I., & Hasanah, U. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Konsep Islam*. Amzah. Opac.Perpunas.Go.Id.

- Eka Saputri, N., Novianti, R., & Febrialismanto. (2021). Pengembangan Media Puzzle Shalat Edukatif Dalam Meningkatkan Kemampuan Ibadah Shalat Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal Of Education Research*, 2(1), 27–36. <https://Jer.Or.Id/Index.Php/Jer/Article/View/43/42>.
- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakad Publishing.
- Hidayat, O. S. (2014). *Metode Pengembangan Moral Dan Nilai Agama*. Universitas Terbuku. <http://Www.Pustaka.Ut.Ac.Id/Lib/Paud4102-Metode-%09pengembangan-Moral-Dan-Nilai-Nilai-Agama/>.
- Kurnia, R. (2012). Konsepsi Bermain dalam menumbuhkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini. *Educhild*, 1(1), 77-85.
- Kurnia, R. (2017). Pengaruh Media Gambar Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Laboratorium FKIP Universitas Riau. *Educhild*, 6(2), 91–99.
- Putri Syafira, S., Novianti, R., Guru Pendidikan Anak Usia Dini, P., & Riau, U. (2021). Pengembangan Media Koper Perilaku (Koperku) Untuk Mengenalkan Perilaku Disiplin Anak Usia 4-5 Tahun. *Journal Of Education Research*, 2(1), 37–43. <https://Jer.Or.Id/Index.Php/Jer/Article/View/44/43/>.
- Rosvika, N. (2021). *Pengembangan Media Sudoku Mini Bagi Kemampuan Mengenal Angka (1-5) Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Darussalamah Petapahan Jaya Kabupaten Kampar*. Skripsi. FKIP Universitas Riau.
- Saputra, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan*. Aswaja Persindo.
- Sujino, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Pt Indek.
- Sundayana, R. (2015). *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Alfabeta Cv.
- Supriyanto, D. (2015). Perkembangan Nilai Agama Dan Moral Anak Dan Pendidikan Keagamaan Orangtua. *Jurnal Modeling*, Iii(1), 86–105.
- Suyadi, & Ulfa, M. (2015). *Konsep Dasar Paud*. Pt Remaja Rosdakarya.
- Syarofah, S., Syukri, M., & Fadilah. (2016). Peningkatan Kemampuan Berwudhu Melalui Metode Demonstrasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Khodijah 2 Beloyang. *Jurnal Pendidikan Khatulistiwa*, 5(2), 1–15. <https://Jurnal.Untan.Ac.Id/Index.Php/Jpdpb/Article/View/13862>