

STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA DALAM MENGAJARKAN GERAKAN SHOLAT PADA ANAK USIA DINI

Sekreningsih Nita¹, Hermawati Dwi Susari²

¹Fakultas Teknik, Universitas PGRI Madiun
Email : nita@unipma.ac.id

²FKIP, Universitas PGRI Madiun
Email : dwisusari@unipma.ac.id

Abstract

Early childhood in millennial times is a native technology that cannot be separated from the use of technology as part of everyday life, including when attending classes. In the implementation of the 2013 curriculum, the ability to conduct worship activities is a basic competence that shows psychomotor development in early childhood. The following research was carried out by implementing a learning strategy with multimedia technology to teach prayer movements to early childhood group A in RA Al-Hadiid Madiun City, with the aim of knowing: 1) Planning learning strategies with multimedia technology in the teaching of prayer movements in early childhood, 2) Implementation of learning strategies with multimedia technology in learning early childhood prayer movements, 3) Improving the ability of early childhood prayer movements with learning strategies with multimedia technology. This study uses qualitative and quantitative methods. Data was collected through FGDs and observations to early childhood to find out the main problems, namely the number of children who have difficulty understanding the order of the prayer movements, and in memorizing the recitation of prayers. Data analysis used descriptive method with 5W-1H framework. The results of the study show that the use of prayer application applications is effective to improve the competence of early childhood although not yet optimal. This is because training and habituation are needed to be skilled in the operation of computer-based learning media.

Keywords: *computer-based learning media, prayer movements, early childhood*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan jenjang pendidikan pertama yang akan ditempuh anak di luar pendidikan dalam keluarga. PAUD memberikan dasar pembinaan dan stimulasi untuk menunjang tumbuh kembang anak sebelum memasuki jenjang pendidikan formal yang lebih tinggi.

Usaha pembinaan dan stimulasi ini tentu harus diselaraskan dengan karakteristik dan cara belajar pada usia dini. Anak Usia Dini dapat belajar dengan lebih efektif melalui kegiatan yang dilakukan secara aktif dan menyenangkan. Dengan cara belajar seperti ini anak memerlukan pembelajaran yang lebih bervariasi dan dapat melibatkan peranan anak.

Multimedia menjadi jawaban atas kebutuhan ini. Ega Rima Wati (2016) menyampaikan bahwa multimedia merupakan media yang memadukan berbagai bentuk informasi untuk menyampaikan tujuan tertentu. Bentuk dari elemen penyampai ini diantaranya berupa teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio dan video. Dalam penggunaan multimedia pada anak usia dini, jenis multimedia yang sesuai adalah multimedia secara

interaktif yang dilengkapi dengan alat pengontrol sehingga dapat melibatkan peranan anak dalam mengoperasikannya. Dalam penelitian yang dilakukan Nita, dkk (2017) diperoleh hasil bahwa dengan penggunaan media gambar dan suara, anak didik dapat menerima apa yang diajarkan guru untuk memahami bacaan, gerakan, urutan tata cara sholat dari awal sampai akhir.

Penelitian berikut merupakan tindak lanjut dari penelitian sebelumnya tersebut. Dimana penelitian berikut mencoba untuk melakukan implementasi dari penggunaan multimedia sebagai strategi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi anak usia dini. Dalam pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai 1) Perencanaan strategi pembelajaran dengan teknologi multimedia dalam pembelajaran gerakan shalat pada AUD, 2) Pelaksanaan strategi pembelajaran dengan teknologi multimedia dalam pembelajaran gerakan shalat AUD, 3) Peningkatan kemampuan gerakan shalat AUD dengan strategi pembelajaran dengan teknologi multimedia.

Ketiga hal tersebut dirasa penting untuk diteliti karena pembelajaran gerakan sholat merupakan salah satu kompetensi yang perlu dikuasai anak melalui usaha pembiasaan. Dalam usaha pembiasaan tentu peran serta orang tua menjadi hal yang tidak dapat diabaikan. Anak perlu mendapatkan pembiasaan yang konsisten baik di sekolah maupun di rumah. Susari dan Alisa (2017) menyampaikan bahwa dari hasil penelitian di CKS Kota Madiun orang tua yang terlibat dalam setiap kegiatan belajar anak dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Motivasi belajar ini yang akan menentukan ketercapaian kompetensi pada anak usia dini.

Maka strategi pembelajaran berbasis multimedia yang akan diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini ini akan melibatkan pula peran serta orang tua dalam rangkaian kegiatan penelitian sesuai dengan keunikan pada lembaga Pendidikan Anak Usia Dini yang memerlukan keterlibatan orang tua dalam pembelajaran anak.

2. KAJIAN LITERATUR DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

a. Pembelajaran Anak Usia Dini

Briton (1992) menyampaikan bahwa *“to Montessori, the words were synonymous play is your child’s work, simply, because it is the means by which he learns.”* Aktifitas bermain merupakan sarana yang paling efektif bagi anak untuk belajar.

Dalam penelitian Edgar Dale (dalam Suyadi, 2015), pengalaman belajar seseorang 75% diperoleh melalui mata, 13% melalui telinga, dan 12% selebihnya melalui indra yang lain. Penelitian Bough memberikan informasi bahwa 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indra pengelihatan, 5% diperoleh melalui indra pendengaran dan 5 % lainnya diperoleh dari indra yang lain. Hal ini menunjukkan arti penting penggunaan media pembelajaran dalam memberikan pengalaman belajar pada peserta didik.

Berdasarkan karakteristik perkembangan anak, anak usia prasekolah masih berada pada tahap perkembangan kognitif tingkat pra-operasional konkret. Selain itu anak prasekolah juga berada pada tahap penalaran moral yang pra-conventional (Soetjiningsih, 2012). Dalam perkembangan social, anak usia 5-6 tahun masuk pada tahap pembentukan inisiatif. Dengan memperhatikan karakteristik perkembangan anak itulah perlu kiranya dilakukan dengan cara yang sesuai agar efektif.

Penerapan Multimedia

Dewasa ini, multimedia berkembang sangat pesat. Fungsi multimedia dilibatkan untuk banyak bidang kegiatan. Tidak hanya dunia hiburan (terutama teater, ketika istilah multimedia berasal) tetapi juga bidang iklan, presentasi, bisnis online, permainan komputer, penerbitan elektronik, komunikasi hingga proses belajar mengajar. Pembelajaran berbasis multimedia adalah penggunaan media teks, gambar dan suara dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis multimedia di dalam kelas dikembangkan atas dasar asumsi bahwa

proses komunikasi di dalam pendekatan pembelajaran aktif (active learning) dapat memperkuat dan memperlancar stimulus dan respons anak didik dalam pembelajaran.

Multimedia interaktif merupakan kombinasi berbagai media dari komputer, video, audio, gambar dan teks. Berdasarkan definisi Hofstetter(2001) "Multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi".

Perbedaan media pembelajaran ini dengan media pembelajaran yang menggunakan buku panduan yaitu media ini lebih interaktif dan menarik sehingga menambah keinginan seorang anak untuk melakukan gerakan yang tampak pada media.

Gerakan Sholat

Mengetahui dan dapat melakukan aturan tatacara beribadah merupakan kompetensi dasar yang tertera pada kurikulum PAUD tahun 2013. Sehingga sebagai orang tua dan pendidik, perlu mengajak anak untuk melaksanakan sholat sebagai pengenalan dan pembiasaan yang merupakan sebuah kewajiban. Mengajarkan gerakan sholat dapat dilakukan dengan cara 4M, yaitu:

- 1.Menyampaikan
- 2.Mencontohkan
- 3.Mengulang
- 4 Membiasakan

Mendidik anak agar melakukan perbuatan yang wajib tentu membutuhkan pelatihan sejak dini. Nabi menganjurkan agar melatih anak sholat sejak usia 7 tahun. Dan memberi sanksi apabila anak meninggalkan sholat saat usia 10 tahun. Perlu dicatat, menurut hukum fiqh, anak usia 7-10 tahun belum wajib melakukan sholat karena belum mencapai akil baligh. Jadi, melatih sholat untuk pembiasaan saja. Dalam melakukan pembiasaan inilah peran serta orang tua sangatlah besar dan harus bersinergi dengan usaha yang dilakukan sekolah.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian berikut ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dimana kegiatan penelitian dilakukan dengan melakukan suatu perlakuan yang dikemas dalam bentuk kegiatan belajar untuk anak usia dini.

Kegiatan penelitian dilakukan dengan melakukan perlakuan sebanyak 2 siklus, dimana masing-masing siklus dilakukan dalam 2 kali pertemuan. Tampak pada bagan berikut ini rangkaian perlakuan yang di lakukan di kelas:

	Siklus	I	II
Pertemuan			
I	Perlakuan: metode modelling tanpa multimedia (pre-tes)	Perlakuan: metode modelling dengan multimedia (pre-tes)	
II	Perlakuan: metode modelling tanpa multimedia (post-tes)	Perlakuan: metode modelling dengan multimedia (post-tes)	

Dari hasil perlakuan yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran tersebut, akan diperoleh hasil secara kuantitatif yang akan menunjukkan kompetensi psikomotor anak dalam menirukan gerakan sholat serta kompetensi kognitif dalam menghafal bacaan sholat, serta secara afektif yang dilihat dari motivasi dan antusiasme anak ketika mengikuti kegiatan. Ketiga kompetensi dasar tersebut akan dinilai berdasarkan observasi langsung (penilaian authentic).

Selanjutnya data yang telah dikumpulkan berdasarkan perlakuan dalam kegiatan belajar tersebut akan dilengkapi dengan data kualitatif yang diperoleh dari hasil FGD yang dilakukan sebanyak 4 kali. Berikut ini rangkaian bahasan pada masing-masing FGD yang digunakan sebagai data sekunder, adalah sebagai berikut:

FGD 1: Pembinaan moral agama dalam kurikulum PAUD

FGD 2: Metode dan media dalam pembelajaran anak usia dini

FGD 3: Peranan teknologi informasi dalam mendidik anak usia dini

FGD 4: Memberikan motivasi dan menjadi role model bagi anak untuk tekun beribadah

Data-data penelitian tersebut diolah dan dianalisa secara kuantitatif dan kualitatif untuk dapat memberikan gambaran mengenai pelaksanaan implementasi strategi pembelajaran berbasis multimedia dalam mengajarkan gerakan sholat kepada anak usia dini.

4. HASIL PENELITIAN

Bagian ini menyajikan hasil penelitian. Hasil penelitian dapat dilengkapi dengan tabel, grafik (gambar), dan/atau bagan. Bagian pembahasan memaparkan hasil pengolahan data, menginterpretasikan penemuan secara logis, mengaitkan dengan sumber rujukan yang relevan. Kemungkinan tindaklanjut kegiatan dapat juga disampaikan pada bagian ini [Times New Roman, 11, normal].

5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa terhadap data yang dikumpulkan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Perencanaan strategi pembelajaran dengan teknologi multimedia dalam pembelajaran gerakan shalat pada AUD

Perencanaan penerapan strategi pembelajaran dengan teknologi multimedia dalam pembelajaran gerakan shalat pada AUD dilakukan bersama-sama antara peneliti dengan guru kelas dalam kegiatan briefing untuk menyepakati RKKH beserta seluruh kelengkapan media dan evaluasi.

- 2) Pelaksanaan strategi pembelajaran dengan teknologi multimedia dalam pembelajaran gerakan shalat AUD

Pelaksanaan strategi pembelajaran dengan teknologi multimedia dalam pembelajaran gerakan shalat AUD dilakukan sesuai penjadualan yang telah disepakati bersama. Segala kendala, kekurangan dan hal-hal yang perlu diperbaiki didiskusikan bersama dalam kegiatan FGD yang tidak hanya melibatkan guru/pihak sekolah saja tetapi juga mengundang dan melibatkan peran serta orang tua dalam tindak lanjut kegiatan.

- 3) Peningkatan kemampuan gerakan shalat AUD dengan strategi pembelajaran dengan teknologi multimedia

Peningkatan kemampuan gerakan shalat AUD dengan strategi pembelajaran dengan teknologi multimedia dapat diamati pada kompetensi yang ditunjukkan anak.

6. REFERENSI

Denecke, K. and Wismath, S.L., *Universal Algebra and Coalgebra*, World Scientific, 2009.

Hildebrandt, T.H., Linear Continuous Functionals on the Space (BV) with weak topologies, *Proc. Amer. Math.Soc.* **17**, (1966), 658 - 664.