

Pengembangan Lagu Islami Berbasis Multimedia Untuk Mengembangkan Nilai Agama Pada Anak Usia Dini

¹Hijriati, ²Nurul Mughniy, ³Heliati Fajriah, ⁴Dina Amalia, ⁵Saptiani

^{1,2,3} UIN Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh

⁴ Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh

⁵ IAIN Cot Kala, Langsa

Email : nurulumghniy05@gmail.com

Abstrak – Salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan nilai agama yaitu kegiatan bernyanyi lagu Islami. Lagu Islami dikaitkan dengan Agama Islam, maksudnya lagu yang sesuai ajaran Agama Islam dan biasanya dijadikan sarana untuk berdakwah serta menyampaikan nilai dan ajaran yang terkandung dalam Agama Islam. Berdasarkan hasil observasi awal, permasalahan yang ada di TK Al-Muhajirin adalah kurangnya media untuk mengembangkan nilai agama, hanya tersedia poster Rukun Islam, Rukun Iman, dan poster nama-nama 25 nabi. Lagu yang tersedia juga berupa lagu dasar PAUD, tidak ada lagu untuk mengembangkan nilai agama. Ketersediaan media tersebut berdampak pada perkembangan agama anak sehingga banyak yang menggunakan kata kasar, kata ejekan, dan tidak mengenal kalimat yang baik (Islami). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media lagu Islami berbasis multimedia dalam mengembangkan nilai agama pada anak usia dini. Jenis penelitian adalah R&D (*Research & Development*) dengan menggunakan model ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi, observasi, dan wawancara. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah 10 orang anak di TK Al-Muhajirin Aceh Besar. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media sebanyak 2 kali diperoleh persentase 80% dengan kriteria layak. Sedangkan lembar observasi digunakan sebanyak 2 kali dan mendapat persentase 90% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil uji coba di TK Al-Muhajirin dengan anak berjumlah 10 orang diperoleh nilai 67.9% dan masuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Dapat disimpulkan bahwa lagu Islami berbasis multimedia untuk mengembangkan nilai agama pada anak usia dini “Layak” untuk digunakan.

Kata kunci - Lagu Islami; Multimedia; Nilai Agama

Abstract - One activity that can develop religious values is the activity of singing Islamic songs. Islamic songs are associated with the Islamic religion, meaning songs that are based on the teachings of the Islamic religion and are usually used as an ultimate means of preaching and conveying the values and teachings contained in the Islamic religion. Based on the results of initial observations, the problem at Al-Muhajirin Kindergarten is the lack of media to develop religious values, only posters of the Pillars of Islam, Pillars of Faith and posters of the names of the 25 prophets are available. The songs available are also basic PAUD songs, there are no songs to develop religious values. The availability of this media has an impact on children's religious development so many people use harsh words, insulting words, and do not know good (Islamic) sentences. This research aims to develop and test the feasibility of multimedia-based Islamic song media in developing religious values in early childhood. The type of research is R&D (*Research & Development*) using the ADDIE model. Data collection techniques use validation sheets, observations and interviews. The subjects used in this research were 10 children at the Al-Muhajirin Kindergarten in Aceh Besar. Based on the results of the feasibility assessment carried out by material experts and media experts twice, a percentage of 80% was obtained with the appropriate criteria. Meanwhile, the observation sheet was used twice and got a percentage of 90% with very feasible criteria. Based on the results of the trial at Al-Muhajirin Kindergarten with 10 children, a score of 67.9% was obtained and it was in the developing according to expectations

(BSH) category. It can be concluded that multimedia-based Islamic songs to develop religious values in early childhood are "worthy" to be used.

Keywords - Islamic Song; Multimedia; Religious Values

PENDAHULUAN

Nilai-nilai agama Islam pada hakekatnya adalah kumpulan dari prinsip hidup, ajaran-ajaran tentang bagaimana manusia seharusnya menjalankan kehidupannya, yang satu dengan lainnya saling terkait membentuk satu kesatuan yang utuh tidak dapat dipisahkan (Hudah, 2019). Nilai agama juga merupakan salah satu aspek pengembangan bagi anak usia dini dan juga kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan ketaqwaan anak terhadap Tuhan yang maha Esa, membina sikap anak dalam rangka meletakkan dasar agar anak menjadi warga negara yang baik. (Azizah, 2015)

Nilai agama diperkenalkan kepada anak sejak anak-anak usia dini sebagai upaya pembentukan generasi yang kokoh secara spiritual. Sejatinya setiap manusia sejak lahir membawa potensi kecerdasan moral dan spiritual. Kecerdasan moral merupakan kemampuan manusia memahami sesuatu yang benar dan yang salah dengan keyakinan etika yang kuat dalam ucapan dan tindakan, sehingga berdasarkan keyakinan tersebut menghantarkan sebuah sikap yang benar dan terhormat. Kecerdasan moral perlu dikembangkan sejak usia dini agar generasi bangsa ke depan bukan hanya cerdas secara intelektual, namun juga memiliki kepribadian yang berbudi luhur, berakhlak karimah serta mampu memfilterasi perkembangan kebudayaan luar yang masuk ke Indonesia (HabibuRahman, 2020).

Adapun tujuan khusus pengembangan nilai agama pada anak-anak usia dini yaitu:

1. Mengembangkan rasa iman dan cinta terhadap Tuhan;
2. Membiasakan anak-anak agar melakukan ibadah kepada Tuhan;
3. Membiasakan agar perilaku dan sikap anak didasari dengan nilai-nilai agama;
4. Membantu anak agar tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan (Ananda, 2017).

Nilai-nilai keagamaan pada anak harus ditanamkan dengan cara yang tepat dan menyenangkan. Salah satunya dengan menggunakan lagu. Lagu anak-anak merupakan lagu yang sengaja diciptakan untuk anak-anak, dan juga lirik lagu yang dinyanyikan berisi tentang dunia anak, serta berisi pengetahuan sesuai dengan usia anak (Astuti, 2018). Lagu merupakan salah satu media pengembangan dalam meningkatkan potensi diri pada anak. Lagu dapat menambah pengetahuan anak sehingga dapat berpengaruh pada perkembangan anak saat mendengarkan lagu.

Di dalam lagu anak-anak, terdapat syair atau lirik yang mengandung ilmu pengetahuan atau pembelajaran yang dapat memberikan pelajaran serta pengaruh pada diri anak. Sebuah nyanyian mempunyai irama tersendiri. Adanya melodi lagu bisa merangsang emosi dari seorang anak dimana dengan gaya melodi yang cenderung menyenangkan anak akan merasa bahagia. Lagu anak termasuk karya seni berupa musik atau nyanyi-nyanyian yang diperuntukkan bagi anak-anak dengan menggunakan nada dan liriknya yang dikhususkan bagi anak-anak sendiri. (Hermawan, 2020). Beberapa pandangan mengatakan bahwa lagu anak yaitu lagu yang menyenangkan dan mendengarnya dengan lirik yang mengajarkan tentang kasih sayang kepada sesama.

Adapun istilah lagu Islami (*Religi*) dikaitkan dengan Agama Islam. Maksudnya lagu yang sesuai ajaran Agama Islam atau lagu yang biasanya dijadikan sarana untuk berdakwah serta menyampaikan nilai dan ajaran yang terkandung dalam Agama Islam (Bakhri, 2021). Lagu Islami berupa syair yang berisikan ajaran-ajaran Islam banyak mengandung muatan dakwah dan bimbingan melalui seni suara yang indah. Muatannya juga dapat berbentuk do'a, agama, puji-pujian kepada Allah SWT. Berdakwah melalui syair-syair lagu dapat menyentuh perasaan dan hati sanubari manusia khususnya umat Islam (Yantos, 2013).

Lagu-lagu Islami (religi) biasanya ditemukan di lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD), sedangkan lagu ubahan didapat dengan

mengubah sendiri (guru) lagu-lagu yang sedang trendi, disukai oleh anak-anak, atau sedang banyak dinyanyikan oleh anak-anak. Menurut Endraswara, apabila lagu yang sedang tenar itu tidak berakidah Islam, maka isinya dapat diubah menjadi Islami (Fauziddin, 2017).

Lagu Islami memiliki keterkaitan antara musik dan lagu dengan agama. Lagu Islami juga merupakan lagu-lagu yang berisi pujian kepada Allah SWT, sanjungan kepada Nabi dan Rasul, serta berisi ajaran agama. Salah satu tujuan diciptakannya lagu religi adalah selain sebagai ekspresi keagamaan juga sebagai sarana mempelajari agama yang menarik bagi anak (Saifuddin, 2019). Beberapa alasan menggunakan lagu Islami untuk anak yaitu sebagai berikut:

1. Menyanyi merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak;
2. Dengan menggunakan lagu, akan menarik perhatian anak untuk mendengarkan guru atau orang tua dalam menyampaikan nilai-nilai keagamaan;
3. Anak-anak akan lebih cepat menghafal dan mengenal ajaran Agama Islam yang diberikan oleh orang tua dan guru
4. Anak dapat dengan bebas mengeluarkan ekspresi dan kreativitas mereka masing-masing dengan bernyanyi;
5. Anak akan lebih mudah dalam memahami materi tentang agama Islam, seperti kalimat Tayyibah, Asmaul Husna, gerakan wudhu, rukun Islam, dan lain sebagainya;
6. Dengan menggunakan lagu dalam kehidupan sehari-hari, diharapkan dapat mengurangi dampak negatif dari banyaknya lagu-lagu dewasa yang banyak bermunculan;
7. Anak akan merekam lirik dalam lagu yang dinyanyikan sehingga makna yang terdapat di dalamnya akan melekat pada jiwa anak, yang nantinya akan mendorong anak untuk melakukannya (Astuti, 2018).

Adapun manfaat penggunaan lagu yaitu:

1. Sarana relaksasi dengan menetralisasi denyut jantung dan gelombang otak;
2. Menumbuhkan minat pembelajaran dan menguatkan daya tarik pembelajaran;
3. Menciptakan proses pembelajaran lebih menyenangkan;
4. Sebagai jembatan dalam mengingat materi pembelajaran;

5. Membangun retensi dan menyentuh emosi serta rasa estetika siswa;
6. Proses internalisasi nilai yang terdapat pembelajaran pada materi pembelajaran;
7. Mendorong motivasi belajar siswa (Astuti, 2018).

Lagu dapat disampaikan dengan memanfaatkan multimedia. Multimedia adalah sarana komunikasi yang mengintegrasikan teks, grafik, gambar, bergerak, animasi, audio dan media lain. Jadi kombinasi elemen tersebut dapat ditampilkan, disimpan, dikirim dan diproses dengan sebuah perangkat tertentu (Ardi, 2021). Multimedia adalah penggunaan teknologi yang disebut dengan teknologi komputer dalam membuat dan menampilkan serta menyatukan type file teks, suara, gambar, animasi, audio dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) (Diartono, 2008). Gabungan media tersebut diintegrasikan ke dalam komputer untuk disimpan kemudian diolah dan disajikan secara bersamaan.

Pembelajaran memerlukan interaksi agar materi pembelajaran mudah untuk diterima oleh peserta didik. Multimedia memberikan keuntungan dimana seiring pesatnya teknologi bagi dunia pendidikan, pendidik dapat membuat berbagai metode pembelajaran berbasis teknologi yang bisa diterapkan di kelas, salah satunya media berbasis multimedia (Lestari, 2019). Salah satu penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fadilah, Hidayat, dan Muftie (2023) dengan judul “Pengaruh Kegiatan Bernyanyi Lagu Religi Terhadap Perkembangan Nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini”, memungkinkan pendidik untuk menerapkan pembelajaran menggunakan media berbasis multimedia khususnya video animasi yang bisa dibuat dengan semenarik mungkin sesuai dengan materi yang ingin disampaikan oleh pendidik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di TK Al-Muhajirin pada 10 Januari 2023, ditemukan bahwa media dalam mengembangkan nilai agama anak sangat kurang, dapat dikatakan tidak ada dikarenakan hanya tersedia poster-poster berupa Rukun Islam, Rukun Iman, dan poster nama 25 nabi. Alat permainan edukatif yang tersedia di sekolah hanya berupa balok dan puzzle.

Hasil obsrvasi diketahui bahwa perkembangan nilai agama pada anak masih sangat kurang

dilihat dari tutur kata anak yang tidak baik, anak berkata kasar, anak tidak terlalu mengenal baik dan buruk. Lagu yang ada di sekolah juga berupa lagu dasar PAUD, tidak ada lagu yang menarik. Sehingga perkembangan anak tidak ada perubahan dari tutur katanya. Membentuk kebiasaan anak berkata baik menggunakan kalimat islami juga belum diterapkan. sehingga berdampak pada perkembangan anak Perkembangan nilai-nilai agama juga belum berkembang dengan baik.

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui Pengembangan Lagu Islami Berbasis Multimedia Untuk Mengembangkan Nilai Agama Pada Anak Usia Dini.
2. Untuk mengetahui kelayakan Lagu Islami Berbasis Multimedia Untuk Mengembangkan Nilai Agama Pada Anak Usia Dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yang akan diuji kelayakan atau keefektifannya (Sugiyono, 2012). Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini berupa sebuah lagu islami berbasis multimedia. Model yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model ADDIE yang sering digunakan untuk memberikan gambaran pendekatan yang sistematis untuk pengembangan instruksional.

Model ADDIE adalah menjadi salah satu faktor penentu untuk menghasilkan produk yang dapat diaplikasikan dengan mudah, baik, dan bermanfaat bagi pengguna. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick dan Carry untuk merancang sistem pembelajaran. Model ADDIE memiliki lima tahap pengembangan yang meliputi, analisis, perancangan, pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (Pribadi, 2011). Adapun rinciannya disajikan sebagai berikut

1. Tahap Analisis (*Analysis*) adalah tahapan menganalisis permasalahan dalam pembelajaran seperti penguasaan model mengajar guru serta media yang digunakan dalam proses belajar di TK.

2. Tahap Perancangan (*Design*). Pada tahap ini dilakukan kegiatan mengkaji media yang tepat dan cocok digunakan untuk mengatasi masalah yang terdapat di TK seperti membuat karangan lagu Islami dan selanjutnya diubah dalam bentuk multimedia (video).
3. Tahap Pengembangan (*Development*) merupakan suatu proses mewujudkan desain yang telah ditulis menjadi kenyataan. Tahapan ini merupakan tahap pembuatan lagu Islami berbasis multimedia. Setelah pembuatan media selesai dilakukan, selanjutnya media dikonsultasikan kepada dua orang validator yaitu: validator ahli media dan validator ahli materi. Pada tahap ini juga dilakukan revisi sesuai saran yang diberikan oleh validator untuk mendapatkan produk lagu islami berbasis multimedia yang baik dan sesuai yang diinginkan. Data yang telah diperoleh dari hasil media, selanjutnya dianalisis dan dipresentasikan untuk mengetahui kategori kelayakan dari media yang telah dikembangkan.
4. Tahap Implementasi (*Implement*) merupakan suatu langkah nyata pada metode penelitian R&D model ADDIE. Implementasi kelayakan lagu Islami berbasis multimedia dilakukan melalui uji coba. Selanjutnya, lagu islami berbasis multimedia juga akan dinilai kelayakannya oleh guru kelas B di sekolah tersebut.
5. Tahap Evaluasi (*Evaluate*) merupakan langkah akhir pada penelitian ini yaitu menilai kelayakan terhadap lagu islami berbasis multimedia, yang dilakukan oleh dua pakar ahli media dan pakar ahli materi. Pada tahap ini, dilakukan evaluasi menggunakan lembar penilaian nilai agama pada anak usia dini untuk mendapatkan kesimpulan layak atau tidak layak dari lagu islami berbasis multimedia yang telah dikembangkan.

Penelitian dilaksanakan di TK Al-Muhajirin Desa Neuheun. Pemilihan tempat ini, berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di TK Al-Muhajirin pada tanggal 10 Januari 2023. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar observasi dan wawancara. Lembar observasi digunakan

sebagai instrumen penelitian untuk mengukur nilai agama anak setelah menggunakan lagu islami berbasis multimedia. Instrumen penelitian merupakan alat-alat yang akan digunakan untuk mengumpulkan dan mendapatkan data agar kegiatan lebih terarah (Arikunto, 2010).

Terdapat tiga lembar observasi yang digunakan sebagai instrumen penelitian dan setiap instrumen dilakukan validasi oleh dua orang validator.

1. Lembar kelayakan digunakan untuk memastikan seberapa baik lagu islami yang akan digunakan.

Lembar penilaian ini akan ditunjukkan kepada dosen ahli. Lembar penilaian ini berbentuk *rating-scale* (skala bertingkat) dengan 5 kategori dari yang terendah menuju tertinggi yaitu: 1,2,3,4,5. Penilaian berbentuk skala bertingkat ini untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat (Fajar, 2021). Berikut disajikan rubrik validasi lagu Islami berbasis multimedia untuk ahli materi.

Tabel 1. Rubik Validasi Lagu Islami Berbasis Multimedia oleh Ahli Materi

No	Kriteria Penilaian
1	Kesesuaian materi dengan usia anak
2	Kesesuaian tujuan pembelajaran
3	Kesesuaian materi yang harus dikuasi oleh anak
4	Kesesuaian dan kejelasan bahasa untuk anak
5	Kesesuaian materi dengan animasi pada media
6	Kedalaman uraian materi sesuai dengan perkembangan anak
7	Materi dengan tampilan berkesan

Sumber: (Mulyati, 2021)

2. lembar validasi kelayakan media

Lembar ini disusun berdasarkan 6 kategori yaitu teks, animasi, gambar, video, audio, dan interaktif. Berikut adalah rubrik validasi lagu Islami berbasis multimedia untuk ahli media.

Tabel 2. Rubik Validasi Lagu Islami Berbasis

Multimedia oleh Ahli Media

No	Kriteria Penilaian
1	Teks Teks yang digunakan sesuai dengan animasi dan audio Kejelasan tulisan, ukuran dan warna huruf
2	Animasi Animasi yang menarik untuk anak usia dini Karakter sesuai dengan usia anak
3	Gambar Kesesuaian gambar dengan materi yang menarik Gambar yang digunakan cocok untuk anak
4	Video Kesesuaian video dengan anak usia dini Durasi video tidak terlalu panjang
5	Audio Kesesuaian musik dengan anak usia dini Kesesuaian audio dengan teks
6	Interaktif Dapat digunakan berulang kali Dapat digunakan dengan mudah

(sumber: Rika Widya, Salma Rozana, Viridya Tasril, Permainan Tradisional Berbasis Multimedia, h. 29-30.)

3. Lembar Observasi Kemampuan Nilai Agama Anak.

Lembar observasi anak digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan anak terhadap perkembangan agama melalui lagu islami berbasis multimedia yang dikembangkan. Penilaian dilakukan melalui observasi langsung dengan pembobotan nilai berdasarkan kriteria belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB).

Tabel 3. Lembar Penilaian Observasi Kemampuan Agama Anak

No	Capaian Pembelajaran	Aspek Yang Dinilai
1.	Anak menjelaskan simbol-simbol yang merefleksikan praktik agama	Anak merefleksikan ucapan Bismillah. Anak merefleksikan ucapan Alhamdulillah.

(seperti hari besar agama, tempat ibadah, dan lainnya)	Anak merefleksikan ucapan Insya Allah.
	Anak merefleksikan ucapan astaghfirullah.
	Anak merefleksikan ucapan Masya Allah.
	Anak merefleksikan ucapan Hasbunallah.
	Anak merefleksikan ucapan Subhanallah.
	Anak merefleksikan ucapan Allahu Akbar.
2. Mengidentifikasi kegiatan ibadah sesuai agama dan kepercayaannya	Anak mengenal macam-macam ibadah shalat fardhu. Anak mengenal waktu-waktu shalat.
3. Mempraktikkan kegiatan ibadah sesuai agama dan kepercayaannya	Anak mempraktikkan ucapan dan perbuatan yang baik sesuai agama Islam

Teknik analisis data dilakukan untuk mendapatkan produk lagu islami berbasis multimedia yang berkualitas dengan memenuhi aspek kelayakan dan kepraktisan. Langkah-langkah dalam menganalisis kriteria kualitas produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Analisis Validasi kelayakan digunakan untuk menganalisis kelayakan lagu islami berbasis multimedia yang dikembangkan. Kelayakan produk ditentukan dengan menghitung rata-rata nilai aspek untuk tiap-tiap validator. Nilai rata-rata validator kemudian dicocokkan dengan tabel kriteria validitas produk pengembangan berikut:

Tabel 4. Kategori Kelayakan Lagu Islami Berbasis Multimedia dari Ahli Media dan Ahli Materi

No	Skor	Skala Penilaian	Kriteria
1.	81-100%	5	Sangat Layak
2.	61-80%	4	Layak
3.	41-60%	3	Cukup Layak
4.	20-59%	2	Kurang Layak
5.	<20%	1	Tidak Layak

Sumber : (Rahman, 2021)

Pengembangan lagu islami berbasis multimedia dihitung menggunakan rumus berikut

$$p = \frac{\text{skor hasil penelitian}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100 \%$$

Presentase lembar penilaian lagu islami berbasis multimedia kemudian dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan produk pengembangan berdasarkan penilaian ahli materi dan media.

2. Lembar Observasi. Validasi dilakukan pada lembar observasi pengembangan nilai agama anak. Hasil perolehan data dari lembar observasi pengembangan nilai agama terhadap anak dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Angka persentase yang dicari

F : Jumlah skor dari responden setiap aspek penilaian

N :Skor maksimal setiap aspek penilaian (Zahriani, 2020)

Tabel 5. Kategori Lembar Penilaian Observasi Kemampuan Agama Anak

No	%	Kategori	Skor
1.	0-25	Belum Berkembang (BB)	1
2.	26-60	Mulai Berkembang (MB)	2
3.	61-75	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
4.	76-100	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

Sumber: Adaptasi Modifikasi dan Rustiyaso dan Tri Wijaya, Panduan dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas, 2020.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk lagu Islami berbasis multimedia untuk mengembangkan nilai agama pada anak usia dini di TK Al-Muhajirin. Terdapat tahap-tahap penelitian yang dilakukan. Adapun prosedur penelitian pengembangan *Research and development* dengan model ADDIE yang telah dijelaskan sebelumnya adalah sebagai berikut:

1. Analisis (Analisis)

Berdasarkan analisis kebutuhan pada TK Al-Muhajirin, nilai agama akan dikembangkan menggunakan lagu islami berbasis multimedia yang diperkenalkan melalui video animasi yang

telah dirancang, dimana video animasi tersebut akan membahas mengenai lagu islami yang diciptakan untuk anak usia dini. Dengan adanya video animasi ini diharapkan dapat menarik dan memudahkan anak untuk memahami nilai agama. Sebagaimana diungkapkan, bahwa merancang atau menciptakan sebuah media pembelajaran hendaknya dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik anak, karena media yang telah dibuat dapat digunakan atau dimanfaatkan oleh anak (A, 2019).

Selain itu berdasarkan analisis pasar yang telah dilakukan terkait video animasi pengembangan nilai agama pada anak menunjukkan sudah terdapat beberapa video yang dapat diakses oleh masyarakat yaitu, video yang dibuat oleh Baiq Ida Hastuti dengan judul lagu “Aku anak yang baik”; kemudian Khilma Annisa yang berjudul “Indahnya Bersyukur”, serta pada youtube chanel Dwy’s channel dengan judul lagu “Rokaat Sholat Wajib.” Oleh karena itu diperlukan pengembangan lagu islami berbasis multimedia dalam mengembangkan nilai agama pada anak dengan tepat dan sesuai dengan kebutuhan serta membuat anak minat dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

2. Design (Perancangan)

Setelah melakukan analisis kebutuhan anak melalui observasi, tahap selanjutnya yaitu merancang materi lagu Islami serta merancang kisi-kisi lembar validasi dan membuat desain lagu islami berbasis multimedia, yang dikembangkan berupa:

a. Lirik lagu

Lirik lagu merupakan media atau produk yang digunakan oleh pengarang untuk menuangkan ide, gagasan, perasaan, maupun pesan kepada pendengar. Terdapat 5 lirik lagu yang akan digunakan dalam lagu islami berbasis multimedia, di dalam pembuatan lirik lagu tidak ada perubahan isi atau lirik dari ahli materi. Berikut lirik lagu yang digunakan dalam lagu islami:

“Kalimat Tayyibah”

Irama: Lingkaran Kecil

*Bila memulai, bila memulai
Baca Bismillah
Bilaku senang, bilaku senang
Alhamdulillah
Bila berjanji, bila berjanji*

Insya Allah

Bilaku lupa, bilaku lupa

Astaghfirullah

Bila Bersyukur, bila bersyukur

Masya allah

Bilaku sedih, bilaku sedih

Hasbunallah

Subhanallah, subhanallah

Maha suci allah

Kita ucapkan, saat melihat hal yang tidak baik

Allahu akbar, Allahu akbar

Allah maha besar

Mari kita lantunkan saat melihat kebesaran allah

“Shalat 5 Waktu”

Irama: Abang Tukang Bakso

Shalat 5 waktu, ayo dikerjakan

Jangan ditinggalkan

Shalat 5 waktu, mari laksanakan

Jangan dilupakan

Ada shalat subuh, dzuhur dan ashar

Magrib lalu isya

Ayo dikerjakan, mari laksanakan

Agar dapat pahala

Waktu pagi kerjakan shalat subuh

Waktu siang shalat dzuhur dan ashar

Waktu malam shalat magrib dan isya

Mari kita laksanakan bersama

“Aku Anak Baik”

Irama: Naik Becak

Saya anak yang baik, tidak boleh memukul

Tidak boleh durhaka, apalagi berdusta

Kalau suka berbohong, dan bersikap

sombong

Neraka, neraka...adalah tempatnya

“Bershalawat”

Irama: Gelang Sipatu Gelang

Shalawat ayo shalawat

Kepada nabi kita muhammad

Siapa yang suka bershalawat

Diakhirat kelak akan dapat syafa'at

Siapa yang suka bershalawat

Diakhirat kelak akan dapat syafa'at

“Berbakti”

Irama: Bintang Kecil

Kalau kita mau masuk syurga

Berbaktilah kepada ayah bunda

Patuhilah perintah mereka

Agar disayang, oleh allah ta'ala

b. Instrumental

Rekaman musik tanpa lirik atau dalam bentuk video maupun audio yang dihasilkan melalui alat musik disebut instrumental. Yang dipakai di dalam lagu islami yaitu instrumen lagu anak seperti; lingkaran kecil, abang tukang bakso, naik becak, gelang sipatu gelang dan bintang kecil. Instrumental yang digunakan tidak ada perubahan oleh ahli media.

Tukang BASO
Musik/Agil

1 1 1 1 2 3 | 3 3 3 2 1 | 1 1 1 3 1 | 2 . . . |
Abang tukang baso mari mari sini aku mau ba s

2 2 2 2 3 4 | 4 4 4 3 2 | 2 2 2 2 5 4 | 3 . . . |
Abang tukang baso cepet dong kemari sudah tak tahan lagi

1 1 1 1 2 3 | 3 3 3 2 1 | 1 1 1 2 3 | 4 . . . |
Satu mengkok saya tiga ribu penik yang banyak basunya

4 4 4 4 5 6 | 3 3 3 4 5 | 2 2 2 4 3 2 | 1 . . . |
Tidak pakai baso tidak pakai sambal juga tidak pakai kol

0 3 2 1 | 2 2 2 2 3 4 | 5 . 3 2 1 | 2 2 2 2 6 7 |
Bekas bulat seperti bola pingpong kalau mau membuat perut ko-

1 . 3 2 1 | 2 2 2 2 3 4 | 5 . 3 2 1 | 2 2 2 2 6 7 | 1

song jadi anak jengatlah saku bohong kalau bohong digigit hanting ompong

Bintang Kecil

Birama 4/4
Tempo sedang
I = C

1 0 5 3 2 | 1 . . 7 | 2 1 7 6 | 5 . . . |
Bintang ke cil di la ngit yang bi ru

1 0 6 7 1 | 5 . . 1 | 3 5 3 1 | 2 . . . |
A mat ba nyak meng hi es ang ka so

1 0 5 3 2 | 1 . . 5 | 1 5 3 2 | 1 | 6 . . . |
A ku I ngin ter bang dan mena ri

1 0 7 1 6 | 5 . 2 3 | 4 2 6 7 | 1 . . . ||
Ja uh ting gi ke tem pot kau ber a da

Naik Becak

1 . . . 5 5 | 1 1 7 6 5 5 6 | 5 4 3 4 5 5 5 |
sa ya ma u ta masya berkli ling kli ling ko ta hendak

5 5 2 3 4 3 3 | 6 6 5 4 3 5 5 | 1 1 7 1 6 6 6 |
me li hat li hat ke ra mai an yang a da sa ya panggilkan be cak ke re

2 2 1 2 7 0 5 | 1 . 2 3 . 1 | 2 2 1 7 1 5 5 |
ta takberku da be cak be cak co ba ba wa saya sa ya

1 1 7 6 5 5 6 | 5 4 3 4 5 5 5 | 5 5 2 3 4 3 3 |
duduk sen di ri sambil mengangkat kaki me li hat dengan a syik ke ka

6 6 5 4 3 5 5 | 1 1 7 1 6 6 6 | 2 2 1 2 7 0 5 |
nan dan ke ki ri li hat becak ku la ri ba gi kan tak berhenti be

1 . 2 3 . 1 | 2 2 1 7 1 0 |
cak, be cak, ja lan ha ti ha ti

Gelang Sepatu Gelang

http://megalamah.blogspot.com NN

5 | 1 . 3 5 3 1 | 2 . . 6 7 | 1 . 7 2 1 7 6 | 5 . 3 3 3 |
Gelang sepatu gelang gelang siramai ramai mari pu

4 . 4 6 5 4 | 3 . 3 5 4 3 | 2 . 2 2 6 7 | 1 . 1 2 3 |
lang marilah pulang marilah pulang sersama sama mari pu

4 . 4 6 5 4 | 3 . 3 5 4 3 | 2 . 2 2 6 7 | 1 . . . |
lang marilah pulang marilah pulang sersama sama

Lingkaran Kecil
Anonim

92
2/4
C

0 0 1 2 | 3 3 1 1 2 | 3 3 1 |
Ling kar an ke cil ling kar an ke cil

3 3 4 3 | 2 0 7 1 | 2 2 7 7 1 |
ling kar an be sar Di be ri pi sang di be

2 2 7 | 5 . 4 3 2 | 3 . 1 |
ri pi sang tak ma u ma kan E

Gambar 1. Contoh Instrumen

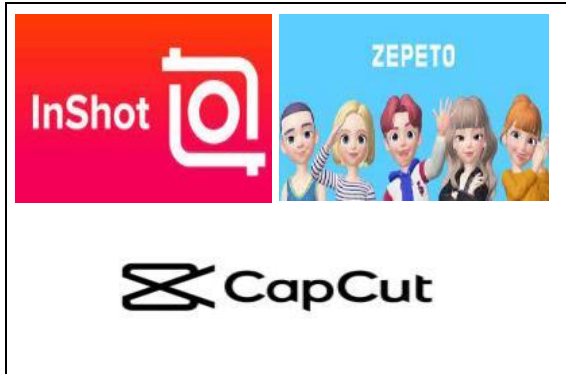
c. Aplikasi Multimedia

1) Story Board

Story Board dibuat untuk mempermudah pengembangan lagu islami berbasis multimedia dalam membuat durasi gambar, serta dubbing suara pada setiap lirik lagu, pembuatan background dan backsound. Kerangka gambar tokoh guru dibuat dengan menggunakan baju dinas. Tim editor juga menambahkan berbagai ekspresi, serta gerakan badan lainnya pada setiap lagu.

Gambar 2. Story Board

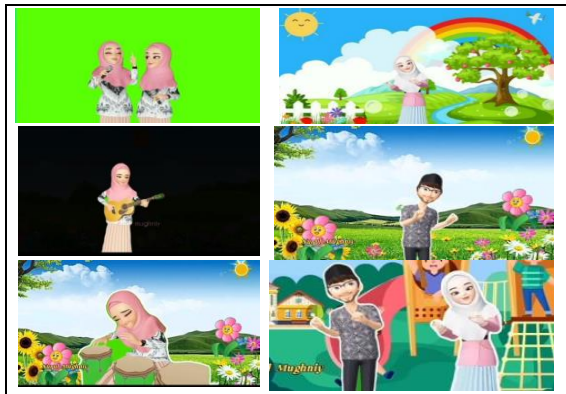
- 2) Aplikasi yang digunakan dalam merancang media lagu islami berbasis multimedia sebagai berikut :



Gambar 3. Aplikasi Pembuatan Video Animasi

3) Karakter

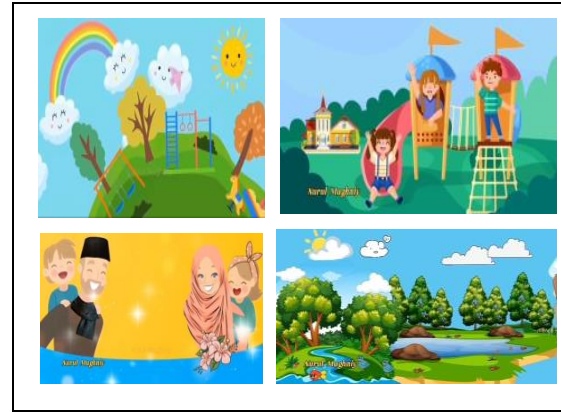
Selanjutnya pembuatan karakter pada setiap lagu. Karakter utama yaitu guru yang diedit melalui aplikasi zepeto secara manual, mulai dari baju, hijab, peci, celana, rok, dan lainnya. Berikut beberapa karakter yang dipakai dalam media lagu islami berbasis multimedia;



Gambar 4. Karakter Media Lagu Islami Berbasis Multimedia

4) Background

Background (Latar belakang) merupakan lanskap alami atau buatan yang mengelilingi seseorang atau objek dalam sebuah fotografi atau karya visual. Background beberapa didapatkan dari aplikasi *pinterest* kemudian dikembangkan menjadi lebih baik dan kreatif kemudian dipakai dalam lagu islami berbasis multimedia sebagai berikut:



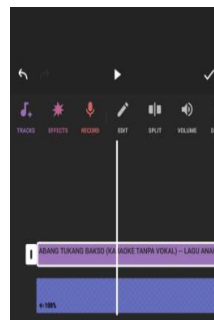
Gambar 5. Background Lagu Islami Berbasis Multimedia

5) Multimedia

Multimedia adalah penggunaan teknologi yang disebut dengan teknologi komputer dalam membuat dan menampilkan serta menyatukan file teks yaitu lirik lagu, suara (rekaman suara lirik lagu), gambar (*background* dalam video animasi), animasi (karakter guru), audio (instrumen lagu) dan video dengan alat bantu berupa aplikasi (Diartono, Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia, 2008). Gabungan media tersebut diintegrasikan ke dalam komputer untuk disimpan kemudian diolah dan disajikan secara bersamaan.

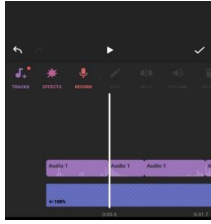
Tabel 6. Penggabungan instrumen, Vocal Suara dan Background

- 1.



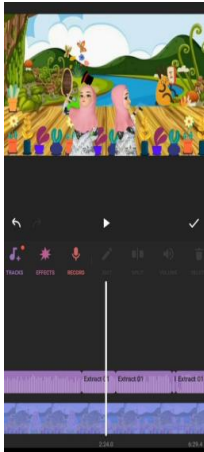
Setelah mencari instrumental di youtube yang dibutuhkan pada lirik lagu lalu disimpan, selanjutnya buka aplikasi capcut dan masukan instrumen lagu yang dipakai untuk lagu islami (Lingkaran kecil, abang tukang bakso, bintang kecil dan sebagainya), lalu dijadikan video (agar audio nya bisa dipotong nantinya dan lebih mudah menyesuaikan dengan vokal) lalu simpan

2.



Selanjutnya buka aplikasi inshort, kemudian buka menu baru dan pilih video yang disimpan tadi, lalu masukkan vocal suara dan sesuaikan dengan instrumen yang ada di video tadi (lalu simpan)

3.



buka aplikasi inshot lagi dan buka menu / halaman baru, masukan video yang sudah di edit di capcut tadi lalu tambahkan audio dan tekan menu ekstrak audio melalui video, ambil video yg sudah disesuaikan tadi (instrumen + vocal yang sudah jadi satu tadi) dan sesuaikan dengan gerak mulut pada animasi, potong secara rapi dan sesuaikan, jika sudah bisa tambahkan lirik lalu tekan menu simpan dan video animasi pun selesai.

4.



Tampilan untuk setiap awalan lagu dibuat menggunakan aplikasi inshort

(Ulangi cara di atas untuk setiap editan lagu islami).

3. Development (Pengembangan)

Tahap ini merupakan tahap pengembangan desain dan revisi lagu islami berbasis multimedia. Tahap ini dilakukan setelah konsultasi pada validasi ahli media dan ahli materi dalam pemberian saran atau perbaikan dan penilaian dengan mengisi lembar penilaian terhadap lagu islami berbasis multimedia untuk mendapatkan kelayakan produk sebelum diimplementasikan di TK Al-Muhajirin.

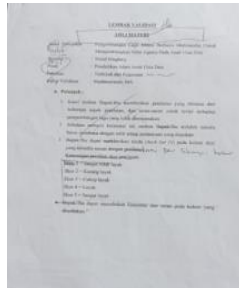

1) Validasi Ahli Materi

Validasi dilakukan sebanyak 2 kali oleh dosen ahli materi yaitu ibu Muthmainnah, MA.

Tabel 7. Saran Ahli Materi Terhadap Materi Lagu Islami Berbasis Multimedia

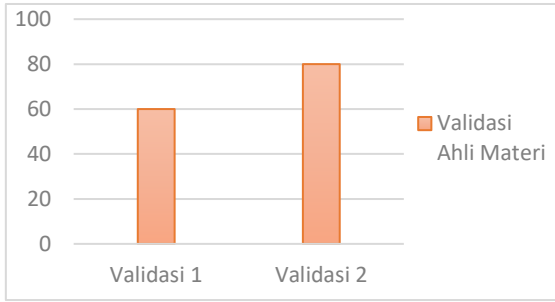
Nama Validator	Saran
Muthmainnah, MA	Perbaikan pada petunjuk awal, tidak perlu panjang, yang penting tersampaikan tujuan.

Setelah dilakukan validasi oleh validator ahli materi, tahap selanjutnya melakukan revisi sesuai dengan saran dan arahan dari validator ahli materi. Revisi materi perbaikan yang disarankan serta arahan validator sebagai berikut:

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
Petunjuk awal terlalu panjang	Lebih ringkas dan jelas

Gambar 6. Materi Pengembangan Lagu Islami Sebelum dan Setelah

Setelah melakukan revisi berdasarkan saran validator ahli materi maka diperoleh skor 80% dari skor hasil penelitian X 100% kemudian dibagi dengan skor maksimal ideal dengan kesimpulan dapat digunakan tanpa revisi. Untuk membedakan perubahan dari validasi ahli materi sebelum dan sesudah revisi dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 7. Grafik Validasi Ahli Materi

Hasil dari validasi ahli materi pada validasi pertama presentase skor yang didapat 60% dengan kategori cukup layak menjadi kategori layak pada validasi kedua mendapat skor 80%.

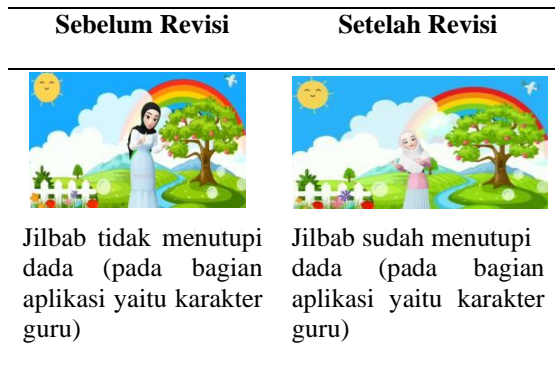
2) Validasi Ahli Media

Produk awal yang telah disiapkan kemudian divalidasi oleh ahli media. Validasi dilakukan sebanyak 2 kali dan dilakukan pada dosen ahli media yaitu ibu Munawwarah, M.Pd. Adapun saran dan arahan revisi dari validator ahli media yaitu dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 8. Saran Ahli Media Terhadap Lagu Islami Berbasis Multimedia

Nama Validator	Saran
Munawwarah, M.Pd	Animasi guru diperbaiki berpakaian baik dan benar, tokoh sebaiknya ada perempuan dan laki-laki merepresentasikan perbedaan gender, menutup aurat, gerakan berlebih dihilangkan saja, bentuk dan font tulisan disesuaikan lagi

Berdasarkan saran ahli media, maka revisi yang telah dilakukan, ditampilkan pada gambar berikut:



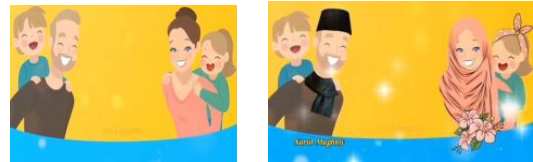
Gerakan anak berlebihan. Lebih baik dihilangkan saja (pada bagian aplikasi yaitu karakter guru)

Setelah direvisi lebih baik (pada bagian aplikasi yaitu karakter guru)



Tulisan kurang menarik dan warna kurang bagus (pada bagian multimedia)

Lebih bagus dan menarik (pada bagian multimedia)



Ibu dan ayah tidak menutup aurat (pada bagian aplikasi yaitu background)

Lebih islami (Menutup aurat) (pada bagian aplikasi yaitu background)

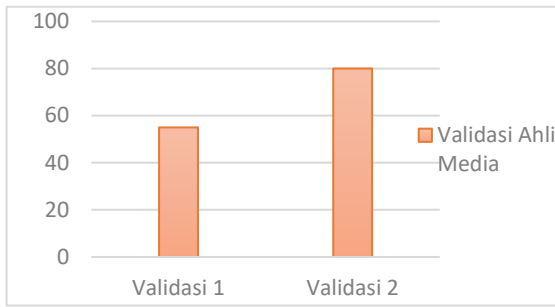


Gerakan guru terlalu berlebihan dan berjilbab pendek (pada bagian aplikasi yaitu karakter)

Diganti dengan ustadz agar merepresentasikan perbedaan gender, dan guru perempuan berjilbab panjang (pada bagian aplikasi yaitu karakter)

Gambar 8. Media Lagu Islami Berbasis Multimedia Sebelum dan Setelah Revisi

Setelah melakukan revisi dan perbaikan media berdasarkan saran validator ahli media maka diperoleh skor 80%, dengan kesimpulan dapat digunakan tanpa revisi. Untuk membedakan perubahan dari validasi ahli media sebelum dan sesudah revisi dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 9. Grafik Validasi Ahli Media

Hasil dari validasi ahli media pada validasi pertama diperoleh skor sebesar 55 % dengan kategori cukup layak dan selanjutnya berubah menjadi kategori layak pada validasi kedua dengan skor 80%

3) Validasi Lembar Observasi

Lembar observasi pengembangan nilai agama yang telah disiapkan kemudian dilakukan validasi kepada validator dari ahli lembar observasi. Validasi dilakukan sekali oleh ibu Muthmainnah, MA. Skor hasil validasi yang diperoleh yaitu 90% dengan kriteria sangat layak untuk digunakan. Adapun simpulan dari validator dapat digunakan dengan sedikit revisi. Adapun saran yang diberikan oleh validator pada tabel sebagai berikut:

Tabel 9. Saran Ahli Lembar Observasi Anak

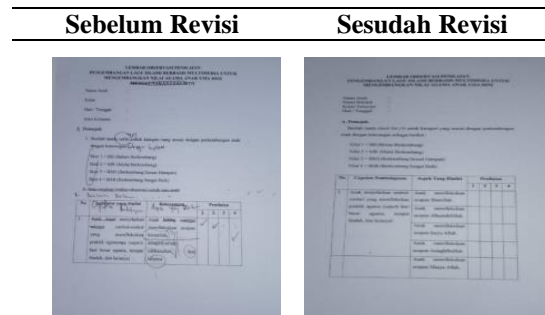
Nama Validator	Saran
Muthmainnah, MA	Pemisahan aspek yang dinilai masing-masing kalimat thayyibah agar mudah dinilai oleh guru

Setelah melakukan validasi, tahap selanjutnya melakukan revisi materi pada lembar observasi. Materi lembar observasi pengembangan nilai agama sebelum dan setelah revisi oleh validator disajikan pada gambar 4.

4. Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan tahapan berikutnya sesudah tahap pengembangan dan pembaruan produk. Pada tahapan ini, uji coba dilakukan dengan anak di TK Al-Muhajirin. Anak dimintai agar menyanyikan lagu islami berbasis multimedia dengan sedikit arahan. Pada saat melaksanakan uji coba dengan 10 orang anak, guru kelas TK Al-Muhajirin diminta untuk

mengisikan lembaran observasi anak saat anak bernyanyi lagu islami. Hal ini bertujuan untuk mengidentifikasi kelayakan dan kepraktisan produk saat digunakan oleh anak dengan memanfaatkan lagu islami. Layak dan praktis yang dimaksud yaitu terlaksananya pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan guru bisa mengembangkan aspek perkembangan agama dengan menggunakan lagu islami berbasis multimedia.



Pemisahan aspek yang dinilai masing-masing kalimat thayyibah agar mudah dinilai oleh guru

Setelah direvisi (lembar observasi)

Gambar 10. Lembar Observasi Pengembangan Nilai Agama Sebelum dan Setelah

Berikut hasil dari penilaian lembar observasi perkembangan nilai agama anak.

Tabel 10. Hasil Penilaian Lembar Observasi Perkembangan Nilai Agama Anak Menggunakan Lagu Islami Berbasis Multimedia

No	Nama	Aspek Yang Dinilai										Nilai Uji Coba	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	A A	3	3	2	2	2	1	2	3	3	2	2	57 %
2	F Z	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	59 %
3	M Y	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	63 %
4	A M	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	66 %
5	S A	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	66 %
6	M I	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	68 %
7	D B	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	70 %
8	A N	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	75 %

9	R	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	75 %
	H											
1	M	4	4	3	3	3	2	3	3	4	3	80 %
0	R											

(Sumber : Hasil Pengolahan Data Observasi Perkembangan Nilai Agama Anak Melalui Lagu Islami Berbasis Multimedia)

Tabel di atas menunjukkan jumlah peserta uji coba yaitu sebanyak 10 anak dan terdapat 11 pertanyaan untuk masing-masing anak. Berdasarkan data tersebut, rata-rata hasil observasi yang didapat berdasarkan uji coba skala kecil adalah 67.9%. Nilai tersebut diperoleh dari hasil menghitung total nilai keseluruhan anak kemudian dikali 100%, lalu dibagi dengan jumlah nilai maksimal. Hasil tersebut masuk pada kategori kemampuan nilai agama anak berkembang sesuai harapan (BSH).

Tabel 11. Nilai Rata-Rata Lembar Observasi Perkembangan Nilai Agama Anak Menggunakan Lagu Islami Berbasis Multimedia

No	Nama Murid	Nilai Uji Coba
1	AA	57%
2	FZ	59%
3	MY	63%
4	AM	66%
5	SA	66%
6	MI	68%
7	DB	70%
8	AN	75%
9	RH	75%
10	MR	80%
		Nilai Rata-rata 67,9%
Kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH)		

(Sumber : Hasil Pengolahan Data Observasi Perkembangan Nilai Agama Anak Melalui Lagu Islami Berbasis Multimedia)

5. Evaluate (Evaluasi)

Tahap ini merupakan tahap akhir pengembangan model ADDIE. Nilai yang didapat dari hasil implementasi 67.9% dan masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Dengan begitu lagu islami berbasis multimedia disimpulkan layak digunakan untuk mengembangkan nilai agama pada anak. Pada saat uji coba terlihat anak memiliki respon yang baik dan sangat antusias dalam bernyanyi lagu islami berbasis multimedia. Kemudian anak mampu memahami nilai agama (Aqidah dan ibadah) melalui lagu islami berbasis multimedia. Sedangkan secara validasi materi dan media

memasuki kategori layak digunakan dalam mengembangkan nilai agama pada anak usia dini.



Gambar 11. Anak bernyanyi bersama mengikuti lagu islami berbasis multimedia yang ditayangkan melalui infocus

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah media untuk pengembangan nilai agama pada anak usia dini yaitu lagu islami berbasis multimedia. Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implement, dan Evaluate*. Lalu dilakukan pengembangan storyboard sebagai rancangan awal, pembuatan lirik materi yang sesuai dengan nilai agama, menentukan instrumen yang sesuai, pembuatan karakter ibu dan bapak guru, dan pembuatan background serta *backsound*. Terdapat materi pembelajaran yang menjadi perbedaan pada video animasi lainnya yaitu anak merefleksikan praktik agama, serta mengidentifikasi dan mempraktikkan kegiatan ibadah.

Kelayakan media lagu islami berbasis multimedia dari validator ahli media diperoleh nilai 80%, sehingga masuk pada kategori layak. Kemudian ahli materi dengan nilai persentase 80%, dan termasuk pada kategori layak, sedangkan uji coba secara keseluruhan diperoleh nilai 67.9% dan masuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran yang dapat diberikan yaitu agar lagu islami berbasis multimedia ini dapat dikembangkan lebih lanjut berdasarkan kebutuhan dan tingkat usia anak, sehingga dapat diperoleh lebih banyak media pembelajaran dalam mengembangkan nilai agama pada anak. Untuk peneliti selanjutnya, pengembangan lagu islami berbasis multimedia ini masih memiliki banyak kekurangan.

Sehingga diharapkan agar dapat media yang telah ada dapat dikembangkan menjadi lebih kreatif dan inovatif dimulai dari perluasan lirik yang lebih menarik, membuat instrumen rancangan terbaru, serta menampilkan *background* yang sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada pihak Universitas Islam Negeri Ar-Raniry banda Aceh yang telah memfasilitasi sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dan terima kasih pula kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam kegiatan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- A, S. R. (2019). *Media Pendidikan Pengertian, pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ananda, R. (2017). Implementasi Nilai-nilai Moral dan Agama Pada Anak Usia Dini. *anak usia dini*, 27.
- Ardi, A. H. (2021). *Teknik Multimedia dan Animasi*. Padang: UNP Press.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Dan Praktek*. jakarta: renika cipta.
- Astuti, Y. D. (2018). *Ayah, Ibu Ajari Aku Lagu Sederhana*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Azizah, F. (2015). Metode Pembelajaran Nilai Agama Dan Moral Pada Anak Usia Dini. *anak usia dini*, 10-11.
- Bakhri, S. (2021). *Seni Islam*. Jakart: PT Pustaka Abadi Bangsa.
- Diariono, D. A. (2008). Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, 155-167.
- Diariono, D. A. (2008). Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, 155-167.
- Fajar. (2021). *Panduan Praktis Evaluasi*. yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Fauziddin, M. (2017). *Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Gunawan, I. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. jakarta: bumi aksara.
- HabibuRahman, d. (2020). *Pengembangan Nilai Moral Dan Agama Anak Usia Dini*. Jawa barat: Edu publisher.
- Hermawan, R. (2020). Lagu Anak Sebagai Media Pengembangan Nilai Agama Dan Moral Pada Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Wadas Kelir. *anak usia dini*, 14-17.
- Hudah, N. (2019). Penanaman Nilai-Nilai Islam Dalam Membentuk Akhlak Mulia Melalui Kegiatan Mendongeng Di Tk Terpadu Nurul Amal Buyuk Bringkang Menganti Gresik. *pemikiran islam*, 113.
- Lestari, N. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. jawa tengah: lakeisha.
- Mulyati, E. S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Padlet Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pengujian Mutu Uji Kimia*. indonesia: Universitas Pendidikan Indonesi.
- Pribadi, B. (2011). *Model Sistem Pembelajaran*. jakarta: dian rakyat.
- Rahman, R. A. (2021). *Pengembangan Metode Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemic Covid-19 Melalui Virtual Learning Dalam Optimalisasi Perkembangan Anak Usia Dini*. madiun: CV. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Saifuddin, A. (2019). *Psikologi Agama*. jakarta timur: kencana.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian pendidikan pendekatan, kuantitatif, kualitatif, R&D*. bandung: alfabeta.
- Yantos. (2013). Analisis Pesan-Pesan Dakwah Dalam Syair-Syair Lagu Opick. *jurnal risalah*, 6-24.
- Zahriani, N. (2020). Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak melalui Metode Bercerita Menggunakan Media Audia Visual di RA Paudatul Ilmi Kecamatan Medan Denai. *Jurnal AUD Cendekia*, 30-34.