



Pengembangan multimedia interaktif “*Salihah Dress Up*” untuk edukasi adab berpakaian muslimah pada anak usia 7–9 tahun

Maulidia Azizah Rahmah*, Amalia Hartiningrum

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo.
Jl. Lingkar Timur KM 5,5 Rangkah Kidul, Kec. Sidoarjo, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur 61234, Indonesia

*Correspondence author: 22422003.mhs@unusida.ac.id

Received:

09/04/2026

Final Revision:

26/05/2026

Accepted:

28/05/2026



This work is
licensed under a
[CC-BY-NC](#)

Abstrak.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia interaktif “*Salihah Dress Up*” sebagai media edukasi adab berpakaian muslimah bagi anak usia 7–9 tahun serta mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Penelitian menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas 5 responden pada tahap analisis kebutuhan dan 10 siswa sekolah dasar pada tahap uji coba produk. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara responden anak, wawancara ahli, dan studi literatur. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli, angket respons pengguna, serta soal *pre-test* dan *post-test*. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 83,33% dan ahli materi sebesar 81,33% dengan kategori sangat layak. Hasil uji kepraktisan memperoleh persentase sebesar 93,99% dengan kategori sangat praktis berdasarkan respons pengguna. Selain itu, hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan skor pemahaman siswa terhadap adab berpakaian muslimah dari rata-rata 94,1% pada *pre-test* menjadi 97,1% pada *post-test* setelah menggunakan multimedia interaktif. Temuan tersebut mengindikasikan adanya peningkatan pemahaman dalam uji coba terbatas. Dengan demikian, multimedia interaktif “*Salihah Dress Up*” menunjukkan kelayakan dan kepraktisan sebagai media edukasi adab berpakaian muslimah bagi anak usia sekolah dasar.

Kata kunci: multimedia interaktif, adab berpakaian muslimah, media pembelajaran, pendidikan Islam, ADDIE.

Abstract.

This study aims to develop interactive multimedia “Salihah Dress Up” as an educational media for Muslimah dress etiquette for children aged 7-9 years and to determine the level of feasibility and practicality of the developed media. The study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects consisted of 5 respondents in the needs analysis stage and 10 elementary school students in the product trial stage. Data collection was carried out through interviews with child respondents, expert interviews, and literature studies. The research instruments included expert validation sheets, user response questionnaires, and pre-test and post-test questions. The results of the media expert validation obtained a percentage of 83.33% and material experts 81.33% with a very feasible category. The results of the practicality test obtained a percentage of 93.99% with a very practical category based on user responses. Furthermore, the pre-test and post-test results showed an increase in students' understanding of Muslim dress etiquette, from an average of 94.1% in the pre-test to 97.1% in the post-test after using interactive multimedia. These findings indicate an increase in understanding in the limited trial. Thus, the interactive multimedia “Salihah Dress Up” demonstrates its feasibility and practicality as an educational medium for Muslim dress etiquette for elementary school-aged children.

Keywords: interactive multimedia, Muslim dress code, learning media, Islamic education, ADDIE.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital mendorong perubahan pada media pembelajaran anak, termasuk melalui penggunaan media interaktif berbasis digital. Media semacam ini memungkinkan proses belajar berlangsung melalui kombinasi teks, ilustrasi, audio, animasi, dan aktivitas interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual bagi anak usia sekolah dasar.

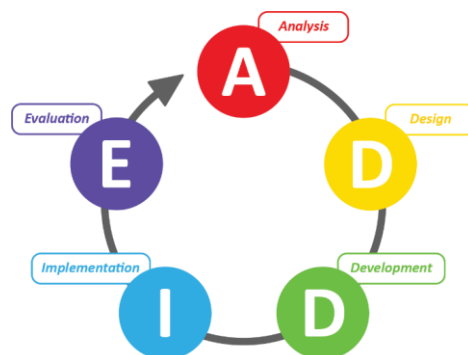
Anak usia 7–9 tahun berada pada tahap operasional konkret, yaitu fase ketika anak lebih mudah memahami konsep melalui ilustrasi, simulasi, dan pengalaman langsung dibandingkan penjelasan abstrak. Oleh karena itu, media pembelajaran untuk anak perlu dirancang dengan tampilan yang mudah dipahami, pola penggunaan yang sederhana, dan respons sistem yang jelas. Dalam konteks ini, aspek *user experience (UX)* berkaitan dengan kemudahan penggunaan dan kenyamanan anak selama berinteraksi dengan media pembelajaran.

Dalam pendidikan Islam, materi adab berpakaian muslimah umumnya masih disampaikan melalui metode ceramah, buku bacaan, atau media visual statis. Pendekatan tersebut membantu penyampaian nilai keagamaan, tetapi interaksi belajar anak masih relatif terbatas. Padahal, materi adab tidak hanya berkaitan dengan pemahaman konsep, tetapi juga pembiasaan melalui pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik anak.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat mendukung keterlibatan belajar anak dalam pendidikan Islam. Mulhamah (2023) menemukan bahwa multimedia interaktif membantu meningkatkan perhatian siswa selama proses belajar, sedangkan Faradhiga, A. A. (2019) mengembangkan media edukasi Islami berbasis visual untuk anak. Penelitian Anggraini (2024) juga mengembangkan *motion graphic* sebagai media edukasi adab berpakaian muslimah. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada penyampaian materi dan tampilan visual media.

Kajian mengenai penerapan strategi visual dan interaksi belajar dalam media edukasi anak masih relatif terbatas, khususnya pada pengembangan media adab berpakaian muslimah yang menyesuaikan karakteristik pengguna anak usia 7–9 tahun. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini mengembangkan multimedia interaktif “*Salihah Dress Up*” sebagai media edukasi adab berpakaian muslimah bagi anak usia 7–9 tahun. Media dirancang menggunakan ilustrasi bergaya kartun, tata letak yang mudah dipahami, dan aktivitas eksploratif sederhana agar anak dapat mengikuti proses belajar secara lebih aktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan.

Metode



Gambar 1. Metode pengembangan ADDIE

Sumber: Diadaptasi dari Sutopo, R. A., Hadi, W., & Setiyawan, M., (2024), Implementasi Metode ADDIE Dalam Pembuatan Media Interaktif Bilangan Pecahan Dengan Adobe Animate, *Scientica: Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi*, <https://jurnal.kolibi.org/index.php/scientica/article/view/3263>

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Model ADDIE dipilih karena menyediakan langkah pengembangan multimedia interaktif yang sistematis dan sesuai untuk proses perancangan, validasi, serta evaluasi multimedia interaktif pada pembelajaran anak. Dalam penelitian ini, ADDIE digunakan sebagai kerangka utama pengembangan media tanpa menggabungkan pendekatan metodologis lain agar desain penelitian tetap konsisten dan terarah.

1. *Analysis*

Tahap *analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan karakteristik pembelajaran anak usia 7–9 tahun terkait materi adab berpakaian muslimah. Data pada tahap ini diperoleh melalui wawancara terhadap 5 responden anak perempuan muslim, wawancara ahli, dan studi literatur. Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar.

2. *Design*

Tahap *design* meliputi perancangan konsep multimedia interaktif, penyusunan alur navigasi, desain antarmuka, pemilihan ilustrasi, warna, audio, serta penyusunan materi adab berpakaian muslimah. Perancangan media menekankan kemudahan navigasi dan tampilan yang ramah anak sehingga proses pengoperasian dapat dipahami secara lebih intuitif.

3. *Development*

Tahap *development* dilakukan melalui pembuatan produk multimedia interaktif “*Salihah Dress Up*” menggunakan perangkat lunak pengembangan media digital. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh 1 ahli media dan 1 ahli materi untuk memperoleh masukan terkait aspek tampilan, fungsi media, dan kesesuaian materi. Validasi dilakukan menggunakan instrumen penilaian berbentuk skala Likert lima tingkat. Hasil validasi digunakan sebagai dasar revisi produk sebelum dilakukan uji coba kepada pengguna.

4. *Implementation*

Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas kepada 10 siswa sekolah dasar usia 7–9 tahun. Jumlah peserta pada tahap ini bersifat terbatas karena penelitian difokuskan pada uji coba awal untuk melihat keterbacaan media, respons pengguna, dan potensi penggunaan media dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada evaluasi awal pengembangan multimedia interaktif dalam konteks uji coba terbatas.

5. *Evaluation*

Tahap *evaluation* dilakukan secara formatif pada setiap tahap pengembangan melalui revisi berdasarkan masukan validator dan hasil uji coba pengguna. Evaluasi meliputi aspek kelayakan media, kepraktisan penggunaan, dan perubahan skor pemahaman siswa berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara responden anak, wawancara ahli, dan studi literatur. Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket respons pengguna, serta soal *pre-test* dan *post-test*. Data hasil validasi dan respons pengguna dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase untuk menggambarkan tingkat kelayakan dan kepraktisan media. Sementara itu, hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis melalui perbandingan skor rata-rata untuk melihat perubahan pemahaman siswa setelah menggunakan multimedia interaktif. Analisis penelitian dilakukan secara deskriptif sesuai dengan ruang lingkup pengembangan media pada tahap uji coba terbatas.

Analysis

Analisis adalah tahapan menemukan penyebab dari masalah yang terjadi dalam proses belajar dan perencanaan sebelumnya yang berhubungan dengan pemilihan atau pengambilan keputusan mengenai mata pelajaran atau kursus yang akan diajarkan (Zamsiswaya et al., 2024). Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan informasi untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan multimedia

interaktif yang relevan dengan target audiens pada edukasi adab berpakaian “*Salihah Dress Up*” untuk anak perempuan usia 7–9 tahun dalam Islam.

Tabel 1. Data dasar pengembangan multimedia interaktif

Data	Teknik	Waktu	Materi
Primer	1. Wawancara narasumber anak perempuan usia 7–9 tahun, dengan menanyakan tentang pemahaman berpakaian yang diajarkan dalam Islam	November 2025	1. Perspektif tentang adab berpakaian muslimah 2. Perspektif meliputi media: gaya ilustrasi, warna, latar, <i>layout</i> , karakter, media, dan aktivitas/fitur media
	2. Wawancara narasumber ahli materi	November 2025	Pengetahuan dan batasan-batasan berpakaian dalam syariat Islam
Sekunder	Studi Literatur	November 2025	Mencari buku sesuai topik, artikel ilmiah, dan jurnal tentang adab berpakaian muslimah

Sumber: Dokumentasi penulis

Peneliti melakukan wawancara awal kepada 5 anak perempuan usia 7–9 tahun sebagai bagian dari tahap analisis kebutuhan. Jumlah responden yang terbatas ini diposisikan sebagai eksplorasi awal untuk memperoleh gambaran awal mengenai pemahaman dan preferensi pengguna, sehingga temuan yang dihasilkan tidak dimaksudkan untuk mewakili populasi secara umum. Wawancara ini terdiri atas 15 pertanyaan, dan dilakukan secara langsung dengan metode wawancara semi terstruktur. Wawancara kedua dilakukan kepada seorang ahli materi adab, yakni ustazah yang memiliki kompetensi dalam bidang adab berpakaian muslimah. Ustazah dari Pesantren Modern Al-Amanah Junwangi Sidoarjo, bernama Syarifah Hanik, B.Sh. Wawancara dilakukan secara *online* melalui *Google Meet*, dengan memanfaatkan fitur layar presentasi, fitur kamera dan mikrofon. Wawancara dilakukan dengan menanyakan beberapa pertanyaan terkait jenis berpakaian yang sesuai maupun tidak sesuai menurut syariat Islam, lalu gaya visual untuk tampilan media, serta misi/tujuan yang ingin dipresentasikan dalam media. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data hasil wawancara menggunakan metode analisis deskriptif. Analisis data wawancara dilakukan melalui tahapan:

1. Reduksi data (memilih informasi yang relevan)
2. Penyajian data dalam bentuk narasi
3. Penarikan kesimpulan

Pendekatan ini digunakan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh mendukung perancangan produk secara sistematis. Sementara, untuk studi literatur dilakukan dengan menganalisis artikel, jurnal, dan buku yang berkaitan dengan teori-teori tentang adab berpakaian muslimah.

Design

Tahap *design* difokuskan pada perancangan struktur media, konten pembelajaran, tampilan grafis, pola penggunaan, serta strategi penyampaian materi yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia 7–9 tahun. Perancangan dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan agar setiap komponen media mendukung partisipasi belajar, kemudahan pengoperasian, dan pemahaman materi secara lebih konkret.

Judul dan Tujuan Pembelajaran

Nama multimedia interaktif “*Salihah Dress Up*” dipilih untuk merepresentasikan konsep pembelajaran adab berpakaian muslimah melalui aktivitas interaktif berbasis simulasi berpakaian. Media dirancang untuk membantu anak perempuan usia 7–9 tahun memahami jenis berpakaian yang sesuai dan kurang sesuai dengan adab berpakaian dalam Islam melalui pendekatan visual dan eksploratif.

Perancangan Konten

Konten multimedia interaktif "*Salihah Dress Up*" dirancang berdasarkan materi adab berpakaian muslimah yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia 7–9 tahun. Materi disusun secara bertahap meliputi konsep aurat, penggunaan hijab, kriteria pakaian, penggunaan celana, serta penggunaan riasan wajah dalam konteks adab berpakaian menurut Islam. Penyusunan materi dilakukan menggunakan bahasa sederhana dan representasi visual agar konsep yang bersifat abstrak lebih mudah dipelajari anak.

Selain materi pembelajaran, media juga dilengkapi kuis berbasis narasi situasional untuk memperkuat pemahaman mengenai penerapan adab berpakaian dalam kehidupan sehari-hari. Tingkat kesulitan soal disusun secara bertahap agar sesuai dengan perkembangan kognitif anak. Setiap jawaban dilengkapi skor dan penjelasan singkat sehingga peserta dapat mengetahui alasan dari pilihan yang dipilih.

Tipografi

Tipografi dirancang menggunakan jenis huruf yang sederhana, mudah dibaca, dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Pemilihan *font* mempertimbangkan aspek keterbacaan, konsistensi visual, dan kenyamanan pengguna selama membaca materi maupun mengikuti aktivitas kuis dalam media.

Karakter

Karakter dalam multimedia interaktif "*Salihah Dress Up*" dirancang menggunakan representasi visual remaja muslimah untuk membantu penyampaian materi adab berpakaian secara lebih kontekstual. Penggunaan karakter tersebut bertujuan mempermudah anak dalam memahami batas penggunaan pakaian dan area berpakaian yang dijelaskan dalam materi, melalui pendekatan visual yang sederhana dan komunikatif.

Warna

Pemilihan warna dalam multimedia interaktif didasarkan pada preferensi visual pengguna yang diperoleh melalui wawancara tahap analisis kebutuhan. Warna cerah digunakan untuk meningkatkan daya tarik visual, menjaga konsistensi tampilan media, serta mendukung kenyamanan pengguna anak selama berinteraksi dengan media pembelajaran.

Layout

Layout media dirancang secara sederhana dan terstruktur dengan menempatkan area interaksi sebagai pusat perhatian pengguna. Struktur halaman disusun secara konsisten untuk membantu anak memahami alur penggunaan media secara lebih intuitif. Penyusunan elemen visual mempertimbangkan prinsip hierarki visual, keseimbangan, dan kemudahan navigasi agar pengguna dapat berinteraksi dengan media tanpa mengalami kebingungan.

Audio

Audio digunakan sebagai elemen pendukung interaksi dan suasana belajar untuk membantu pengguna lebih fokus selama menggunakan media. Penggunaan *background music*, efek suara, dan narasi diterapkan untuk memperkuat respons interaktif serta membantu penyampaian materi secara lebih komunikatif bagi anak usia sekolah dasar.

Desain Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran dalam multimedia interaktif "*Salihah Dress Up*" dirancang menggunakan pendekatan interaktif yang mendorong partisipasi aktif pengguna selama proses pembelajaran. Penyajian materi dan kuis dilakukan melalui aktivitas eksploratif, simulasi visual, dan umpan balik langsung untuk membantu pengguna memahami konsep adab berpakaian secara lebih kontekstual.

Pendekatan ini digunakan untuk meningkatkan keterlibatan pengguna sekaligus membantu proses pemahaman materi pada anak usia sekolah dasar.

Pemilihan Media dan Teknologi

Multimedia interaktif dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran berbasis digital yang mengintegrasikan elemen teks, visual, audio, dan interaksi pengguna. Pendekatan multimedia interaktif dipilih untuk mendukung pengalaman belajar yang lebih menarik dan partisipatif bagi anak usia sekolah dasar. Pengembangan aset visual dilakukan menggunakan Adobe Illustrator, sedangkan integrasi interaksi dan navigasi media dilakukan menggunakan Construct 2 untuk menghasilkan multimedia interaktif berbasis *mobile*.

Desain UI dan UX

Perancangan antarmuka dilakukan dengan menekankan kemudahan penggunaan, konsistensi tampilan, dan pola interaksi yang intuitif agar anak dapat memahami cara penggunaan media secara mandiri. Elemen antarmuka menggunakan simbol yang familiar dan mudah dikenali sehingga proses pengoperasian dapat dipahami tanpa instruksi yang rumit.

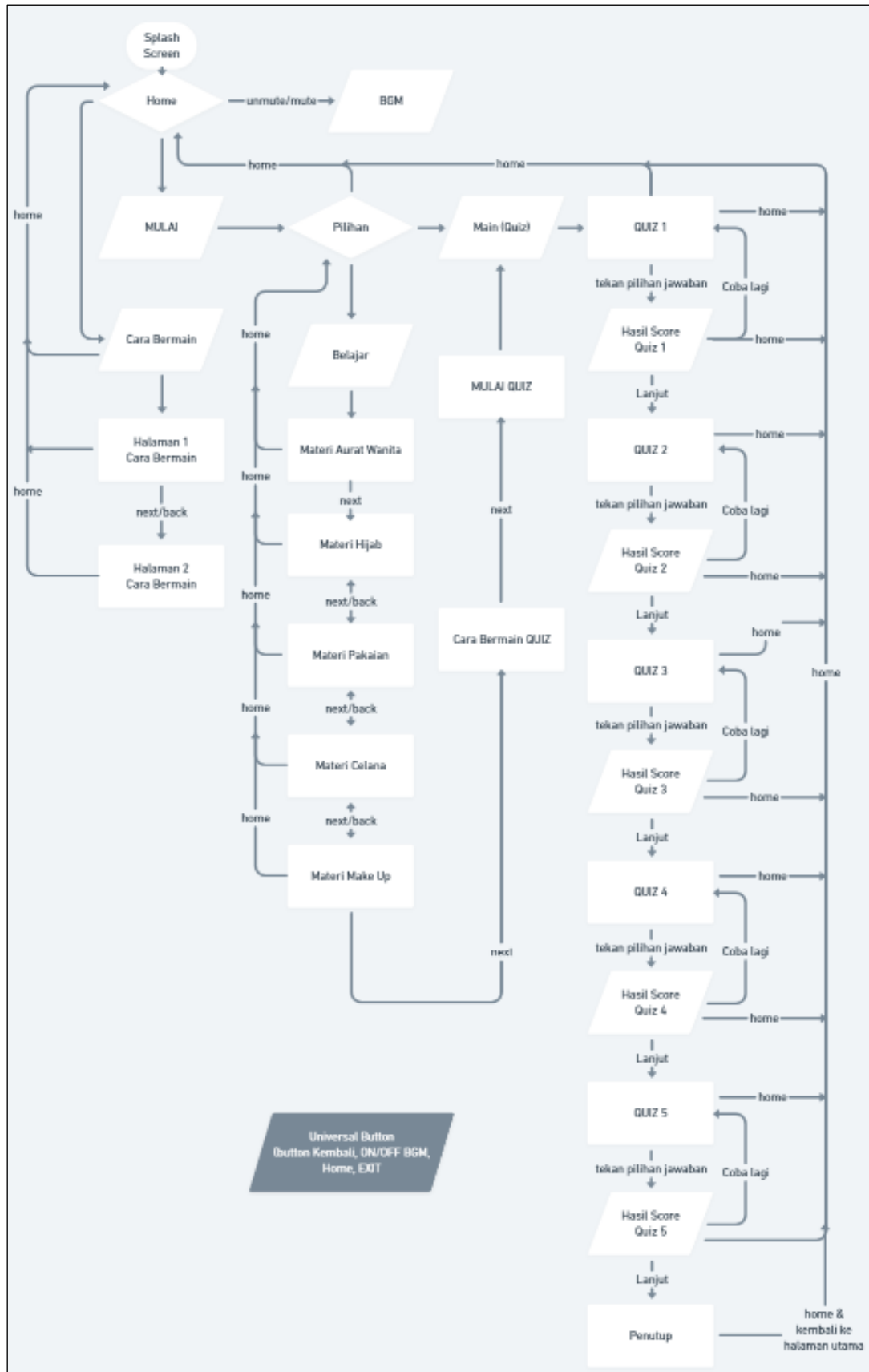
Struktur pembelajaran disusun secara bertahap melalui materi, simulasi berpakaian, dan kuis interaktif agar pengguna memperoleh pengalaman belajar yang lebih kontekstual. Sistem umpan balik langsung diterapkan untuk membantu anak memahami konsekuensi dari pilihan yang dilakukan selama proses belajar. Interaksi media disederhanakan melalui mekanisme sentuhan (*tap interaction*) yang sesuai dengan kemampuan pengguna usia sekolah dasar. Penggunaan respons visual dan audio dilakukan untuk meningkatkan keterlibatan pengguna sekaligus membantu mempertahankan perhatian selama proses pembelajaran berlangsung.

Desain Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran dirancang menggunakan sistem umpan balik berbasis skor untuk memberikan respons langsung terhadap pilihan jawaban pengguna. Pendekatan ini membantu pengguna memahami ketepatan jawaban sekaligus meningkatkan motivasi belajar.

Flowchart

Flowchart digunakan untuk merancang alur navigasi dan interaksi pengguna dalam multimedia interaktif. Perancangan alur dilakukan untuk memastikan setiap halaman, fitur, dan aktivitas pembelajaran dapat terhubung secara sistematis sehingga pengguna dapat mengikuti proses penggunaan media secara lebih terarah.



Gambar 2. Flowchart Salihah Dress Up
Sumber: Ilustrasi dibuat oleh penulis, 2025

Development

Tahap *development* merupakan proses pengembangan rancangan media pembelajaran menjadi multimedia interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Pada tahap ini, dilakukan integrasi elemen visual, audio, materi, dan interaksi menggunakan perangkat lunak Construct 2 sehingga menghasilkan multimedia interaktif berbasis HTML5 yang dapat dijalankan pada perangkat *mobile*. Selain proses pengembangan media, tahap ini juga mencakup pengujian fungsional dan validasi produk. Pengujian fungsional dilakukan menggunakan *black box testing* untuk memastikan seluruh fitur dan navigasi media berjalan sesuai dengan fungsi yang dirancang. Selanjutnya, validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai aspek tampilan, interaktivitas, keterbacaan, serta kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran. Instrumen validasi disusun menggunakan skala Likert lima tingkat untuk menilai kualitas multimedia interaktif dan materi. Data hasil validasi dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor kelayakan media. Interpretasi hasil penilaian mengacu pada kategori kualitatif kelayakan multimedia interaktif sebagaimana disajikan pada Tabel 2 dan Tabel 3.

Tabel 2. Skala Penilaian Validasi

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Sumber: Diadaptasi dari skala Likert

Tabel 3. Kriteria Kualitatif Multimedia Interaktif Edukasi

Persentase	Kriteria
81–100%	Sangat layak
61–80%	Layak
41–60%	Cukup layak
21–40%	Kurang layak
0–20%	Tidak layak

Sumber: Diadaptasi dari kriteria interpretasi persentase kelayakan

$$N = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Gambar 3. Rumus menghitung jumlah nilai

Sumber: Diadaptasi dari rumus menghitung persentase, Maula, S. N. (2024), Universitas PGRI Semarang, <http://eprints3.upgris.ac.id/id/eprint/8540>

Implementation

Tahap *implementation* merupakan tahap uji coba media kepada pengguna sasaran untuk mengetahui tingkat kepraktisan multimedia interaktif "*Salihah Dress Up*". Uji coba dilakukan setelah media melalui tahap pengembangan, pengujian fungsional, dan validasi ahli media serta ahli materi. Pengumpulan data pada tahap ini dilakukan menggunakan angket respons pengguna berbasis skala Likert untuk menilai aspek kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan, dan pemahaman materi. Data hasil angket dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor kepraktisan media pada tabel 4.

Tabel 4. Kriteria Kepraktisan Media

Persentase	Kriteria
81–100%	Sangat Praktis
61–80%	Praktis
41–60%	Cukup Praktis

21–40%	Kurang Praktis
0–20%	Tidak Praktis

Sumber: Diadaptasi dari kriteria interpretasi persentase

Uji coba produk dilakukan kepada 10 peserta didik kelas 1–3 di Madrasah Ibtidaiyah (MI) AT-TAQWA Kebonagung, Sidoarjo. Pemilihan peserta didik dilakukan sesuai dengan karakteristik target pengguna media, yaitu anak perempuan usia sekolah dasar awal. Media diakses melalui perangkat *mobile* berbasis Android menggunakan format HTML5 yang telah dikembangkan pada tahap sebelumnya.

Evaluation

Tahap *evaluation* dilakukan untuk mengetahui efektivitas multimedia interaktif “*Salihah Dress Up*” setelah digunakan oleh pengguna sasaran. Evaluasi dilakukan melalui *pre-test*, *post-test*, dan observasi selama proses penggunaan media. *Pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengetahui perubahan pemahaman pengguna terhadap materi adab berpakaian sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif. Sementara itu, observasi dilakukan untuk mengidentifikasi respons dan keterlibatan pengguna selama menggunakan media pembelajaran. Pelaksanaan evaluasi dilakukan kepada siswa perempuan kelas 1–3 di Madrasah Ibtidaiyah (MI) AT-TAQWA Kebonagung, Sidoarjo. Kegiatan evaluasi dilakukan secara tatap muka dengan tahapan:

1. Pemberian *pre-test* sebelum penggunaan media,
2. Uji coba penggunaan multimedia interaktif,
3. Pemberian *post-test* setelah penggunaan media,
4. Observasi selama proses penggunaan media berlangsung.

Evaluasi penelitian difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu:

1. kelayakan (*validity*) melalui validasi ahli media dan ahli materi,
2. kepraktisan (*practicality*) melalui angket respons pengguna, dan
3. efektivitas (*effectiveness*) melalui perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test*.

Data penelitian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor berdasarkan hasil instrumen penelitian. Hasil analisis kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori kualitatif sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Kriteria Interpretasi Hasil Evaluasi

Persentase	Kriteria
81-100%	Sangat Baik
61-80%	Baik
41-60%	Cukup Baik
21-40%	Kurang Baik
0-20%	Tidak Baik

Sumber: Diadaptasi dari kriteria interpretasi persentase

Pendekatan evaluasi ini memiliki keterbatasan karena analisis data dilakukan secara deskriptif tanpa menggunakan uji statistik inferensial, sehingga hasil penelitian bersifat kontekstual dan tidak dimaksudkan untuk generalisasi yang luas.

Hasil dan Pembahasan

Analysis

Tahap analisis menunjukkan bahwa pembelajaran adab berpakaian muslimah pada anak usia sekolah dasar masih didominasi penggunaan media konvensional berupa penjelasan verbal dan buku bacaan. Berdasarkan hasil wawancara dengan 5 responden, anak cenderung lebih tertarik pada media visual interaktif yang memungkinkan mereka belajar melalui aktivitas bermain dan eksplorasi sederhana.

Selain itu, anak usia 7–9 tahun menunjukkan ketertarikan terhadap ilustrasi berwarna, karakter kartun, dan aktivitas berbasis pilihan langsung. Temuan tersebut sejalan dengan teori pembelajaran anak usia operasional konkret yang menekankan pentingnya representasi visual dan pengalaman langsung dalam mendukung pemahaman konsep. Dalam konteks multimedia interaktif, pengalaman belajar yang melibatkan visual, audio, dan respons interaktif dapat membantu meningkatkan perhatian serta keterlibatan pengguna selama proses pembelajaran. Kebutuhan pengguna tidak hanya berkaitan dengan penyediaan materi adab berpakaian muslimah, tetapi juga dengan cara penyajian materi melalui pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik anak. Berdasarkan hasil analisis tersebut, media *“Salihah Dress Up”* dikembangkan menggunakan ilustrasi bergaya kartun, warna cerah, tata letak yang mudah dipahami, serta aktivitas pemilihan pakaian berbasis eksplorasi. Pendekatan tersebut diterapkan agar anak dapat memahami konsep berpakaian yang sesuai melalui pengalaman belajar yang lebih kontekstual dibandingkan penjelasan tekstual semata.

Design

Media *“Salihah Dress Up”* dirancang menggunakan ilustrasi bergaya kartun, warna cerah, dan tata letak sederhana yang disesuaikan dengan karakteristik kognitif anak usia 7–9 tahun. Pendekatan ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak pada tahap operasional konkret lebih mudah memahami konsep melalui visualisasi dan pengalaman langsung dibandingkan penjelasan abstrak. Oleh karena itu, penggunaan simulasi pemilihan pakaian dalam media tidak hanya berfungsi sebagai elemen visual, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran kontekstual.

Temuan ini mendukung penelitian Faradhiga (2019) yang menunjukkan bahwa media visual interaktif dapat membantu meningkatkan perhatian dan partisipasi anak selama pembelajaran. Namun, penelitian ini memiliki perbedaan pada penerapan aktivitas simulatif berbasis *dress up* yang memungkinkan pengguna tidak hanya menerima informasi, tetapi juga melakukan eksplorasi sederhana terhadap pilihan berpakaian sesuai materi adab berpakaian muslimah.

Dalam konteks pedagogis, penggunaan ilustrasi visual dan simulasi pemilihan pakaian tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran untuk membantu anak memahami konsep adab berpakaian secara lebih kontekstual. Dengan demikian, keputusan desain media mempertimbangkan keterpaduan antara aspek visual, interaktivitas, dan kebutuhan belajar anak usia sekolah dasar.

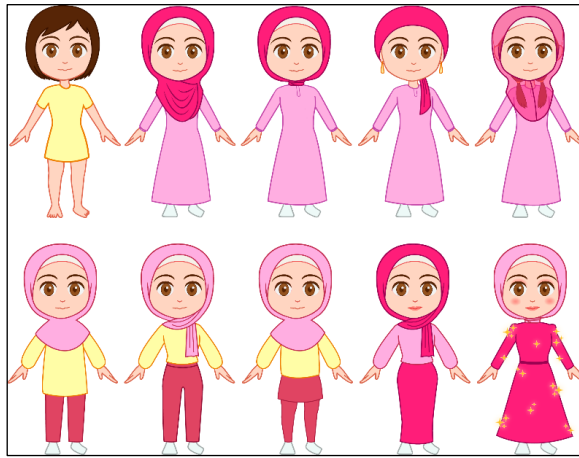
Desain Karakter

Penggunaan karakter bergaya kartun sederhana bertujuan untuk meningkatkan keterbacaan visual dan mempermudah identifikasi bentuk oleh anak usia sekolah dasar. Dalam konteks media pembelajaran anak, visual yang terlalu kompleks dapat meningkatkan beban kognitif pengguna sehingga mengurangi fokus terhadap materi utama. Oleh karena itu, penyederhanaan bentuk karakter dilakukan agar perhatian pengguna tetap terarah pada aktivitas pembelajaran.

Selain berfungsi sebagai elemen estetis, karakter juga digunakan sebagai media representasi visual terhadap materi adab berpakaian muslimah. Pendekatan ini berbeda dengan beberapa media edukasi sebelumnya yang lebih menekankan penyampaian materi secara informatif melalui teks atau video linear. Pada penelitian ini, karakter digunakan sebagai bagian dari interaksi belajar sehingga pengguna dapat memahami materi melalui simulasi visual yang lebih kontekstual.

Pemilihan gaya visual ini didasarkan pada pertimbangan keterbacaan bentuk, kemudahan identifikasi elemen pakaian, serta kebutuhan untuk menjaga fokus pengguna pada materi pembelajaran. Representasi karakter tidak dimaksudkan untuk membentuk standar fisik ideal tertentu, melainkan sebagai media visual untuk membantu anak mengenali kategori pakaian dan konteks penggunaan pakaian dalam materi adab berpakaian muslimah. Dalam proses revisi desain, peneliti juga mempertimbangkan penggunaan bentuk tubuh yang tidak terlalu realistis dan tidak menonjolkan detail anatomi tertentu agar visual tetap sesuai dengan konteks media edukasi anak. Strategi tersebut membantu meminimalkan distraksi visual sekaligus menjaga fungsi karakter sebagai

representasi pembelajaran, bukan sebagai objek estetisasi tubuh. Dengan demikian, karakter difungsikan terutama sebagai sarana komunikasi visual yang mendukung pemahaman materi secara kontekstual dan interaktif.

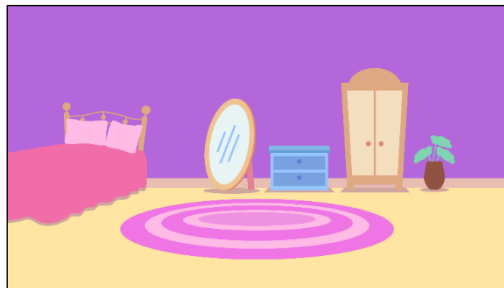


Gambar 4. Desain karakter

Sumber: Ilustrasi dibuat oleh penulis, 2025

Visual karakter pada Gambar 4 digunakan sebagai bagian dari strategi komunikasi visual untuk membantu pengguna memahami hubungan antara jenis pakaian, bentuk penggunaan hijab, dan konteks adab berpakaian yang dijelaskan dalam media. Dengan fungsi tersebut, gambar karakter tidak hanya menjadi elemen dekoratif, tetapi juga mendukung proses identifikasi dan simulasi berpakaian selama aktivitas pembelajaran.

Desain Background



Gambar 5. Desain background

Sumber: Ilustrasi dibuat oleh penulis, 2025

Background dirancang menggunakan ilustrasi ruang yang sederhana dengan detail visual yang terbatas agar tidak mengalihkan perhatian pengguna dari aktivitas utama dalam media. Pemilihan latar ruang kamar digunakan untuk membangun konteks keseharian anak saat berpakaian sehingga simulasi penggunaan pakaian dalam media terasa lebih dekat dengan pengalaman pengguna. Dengan demikian, *background* tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap visual, tetapi juga mendukung konteks pembelajaran dan orientasi pengguna dalam memahami aktivitas berpakaian sehari-hari.

Desain Layout

Layout media dirancang untuk membantu pengguna anak memahami alur penggunaan multimedia interaktif secara lebih mudah dan terarah. Struktur tampilan disusun menggunakan prinsip

kesederhanaan visual, konsistensi navigasi, dan hierarki informasi agar pengguna dapat memusatkan perhatian pada aktivitas pembelajaran utama tanpa mengalami beban visual yang berlebihan.



Gambar 6. Desain GUI

Sumber: Ilustrasi dibuat oleh penulis, 2025

Desain *graphic user interface (GUI)* menggunakan ikon dan simbol sederhana yang umum ditemukan pada media interaktif anak. Penggunaan warna cerah dan kontras dilakukan agar tombol navigasi mudah dikenali pengguna. Selain itu, konsistensi bentuk dan posisi tombol diterapkan untuk membantu anak memahami fungsi interaksi secara lebih intuitif. Desain tersebut mendukung kemudahan navigasi dan membantu anak memahami alur penggunaan media.



Gambar 7. Desain *layout* halaman

Sumber: Ilustrasi dibuat oleh penulis, 2025

Desain *layout* dan GUI dikembangkan dengan mempertimbangkan prinsip *usability* pada media pembelajaran anak, khususnya aspek konsistensi navigasi, keterbacaan, dan kesederhanaan visual. Konsistensi posisi tombol dan ikon membantu pengguna mengenali pola interaksi secara lebih cepat sehingga mengurangi kebingungan saat berpindah halaman.

Hasil ini menunjukkan bahwa struktur navigasi yang sederhana berkontribusi terhadap kemudahan penggunaan media oleh anak usia sekolah dasar. Temuan tersebut terlihat dari hasil observasi pengguna yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu menyelesaikan aktivitas pembelajaran tanpa bantuan intensif. Dengan demikian, aspek visual dan navigasi tidak hanya mendukung tampilan media, tetapi juga memengaruhi kenyamanan dan kelancaran proses belajar pengguna.

Tabel 6. Aspek *Layout* halaman "Salihah Dress Up"

Aspek <i>Layout</i>	Deskripsi
Fokus Utama	Area karakter dan elemen pakaian ditempatkan di bagian tengah sebagai pusat interaksi pengguna
Navigasi	Tombol navigasi disusun secara konsisten dan mudah dikenali untuk memudahkan penggunaan
Struktur Tampilan	<i>Layout</i> sederhana dan terstruktur untuk menghindari tampilan yang berlebihan

Aspek <i>Layout</i>	Deskripsi
Prinsip Desain	Menggunakan hierarki visual dan keseimbangan untuk meningkatkan keterbacaan
Tujuan	Mendukung interaksi yang intuitif dan memfokuskan pengguna pada aktivitas pembelajaran

Sumber: Dokumentasi penulis

Berdasarkan aspek *layout* tersebut, desain antarmuka media difokuskan pada pengurangan beban visual dan kemudahan orientasi pengguna anak selama menggunakan media. Penempatan area interaksi di bagian tengah halaman membantu pengguna memusatkan perhatian pada aktivitas utama, sedangkan konsistensi posisi tombol digunakan untuk membantu anak mengenali pola navigasi secara lebih cepat. Struktur *layout* ini menunjukkan bahwa keputusan visual dalam media tidak hanya mempertimbangkan estetika tampilan, tetapi juga fungsi pedagogis dan pengalaman pengguna dalam proses pembelajaran interaktif.

Development

Pengembangan Multimedia Interaktif

Tahap pengembangan difokuskan pada integrasi elemen visual, audio, dan interaksi ke dalam sistem multimedia interaktif yang mendukung pengalaman belajar anak secara lebih responsif dan eksploratif. Proses pengembangan dilakukan dengan menerapkan hasil analisis kebutuhan dan keputusan desain ke dalam bentuk media yang dapat digunakan oleh anak usia 7–9 tahun.

1. Pengembangan Interaksi Media

Mekanisme interaksi berbasis *tap interaction* dipilih karena sesuai dengan kemampuan motorik anak usia sekolah dasar dan pola penggunaan perangkat digital yang umum digunakan anak. Interaksi sederhana membantu pengguna memahami cara menggunakan media tanpa memerlukan instruksi teknis yang kompleks. Berbeda dengan media edukasi yang bersifat pasif, multimedia interaktif "*Salihah Dress Up*" memungkinkan pengguna terlibat secara langsung melalui aktivitas memilih pakaian, membuka materi, dan menjawab kuis. Pendekatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran adab dapat dikembangkan melalui pengalaman interaktif sederhana yang lebih sesuai dengan karakteristik belajar anak.

2. Evaluasi Teknis Media

Tahap evaluasi teknis dilakukan untuk memastikan fungsi navigasi, audio, interaksi, dan perpindahan halaman berjalan secara konsisten sebelum media digunakan pada tahap uji coba pengguna. Pemeriksaan dilakukan terhadap seluruh fitur utama untuk meminimalkan kesalahan penggunaan yang dapat mengganggu pengalaman belajar anak. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa fitur utama media dapat dijalankan sesuai fungsi dasar yang dirancang, termasuk navigasi halaman, pemutaran audio, serta respons interaksi pengguna pada aktivitas pembelajaran dan kuis interaktif.

Hasil Uji Fungsional Media

Setelah tahap pengembangan selesai dilakukan, media kemudian diuji untuk memastikan seluruh fungsi interaktif dan tampilan antarmuka dapat berjalan sesuai dengan rancangan sebelum digunakan pada tahap implementasi kepada pengguna. Pengujian fungsional dilakukan menggunakan *black box testing* untuk memastikan seluruh fitur utama media berjalan sesuai dengan fungsi yang dirancang. Pengujian meliputi aspek navigasi, interaksi pengguna, audio, kuis, dan perpindahan halaman pada multimedia interaktif "*Salihah Dress Up*". Berdasarkan hasil pengujian, seluruh fungsi utama media dapat berjalan sesuai dengan rancangan sistem tanpa ditemukan kendala fungsional yang berarti. Navigasi antarmuka, sistem kuis, audio, dan umpan balik interaktif dapat digunakan secara konsisten selama proses penggunaan media. Hasil ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif telah memenuhi fungsi utama yang diperlukan sebelum digunakan pada tahap uji coba pengguna.

Tabel 7. Ringkasan Hasil Pengujian Fungsional Media

Aspek Pengujian	Hasil
Navigasi halaman	Berjalan sesuai fungsi
Tombol interaksi	Berfungsi dengan baik
Sistem kuis	Berjalan sesuai rancangan
Audio dan <i>sound effects</i>	Berfungsi dengan baik
Perpindahan halaman	Berjalan konsisten
Sistem umpan balik	Berjalan sesuai fungsi

Sumber: Hasil *black box testing*

Selain pengujian fungsi, media juga diuji pada beberapa perangkat dengan ukuran layar yang berbeda untuk melihat kesesuaian tampilan antarmuka.

Tabel 8. Hasil Pengujian Tampilan Media pada Perangkat

Perangkat	Hasil Tampilan
<i>Smartphone</i> Android	Tampilan optimal
<i>Tablet</i>	Tampilan kurang proporsional
Laptop	Tampilan kurang proporsional

Sumber: Hasil pengujian perangkat

Hasil pengujian tampilan menunjukkan bahwa kesesuaian rasio layar memengaruhi pengalaman pengguna dalam menggunakan multimedia interaktif. Pada perangkat *smartphone*, tata letak dan proporsi elemen visual dapat ditampilkan secara lebih konsisten sehingga interaksi pengguna berlangsung lebih optimal. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa aspek teknis tampilan memengaruhi kenyamanan penggunaan media, khususnya pada media pembelajaran berbasis interaksi visual untuk anak.

Hasil Validasi Ahli Media

Multimedia interaktif "*Salihah Dress Up*" divalidasi oleh satu orang ahli media yang memiliki pengalaman dalam bidang pengembangan multimedia interaktif dan game digital. Validasi dilakukan untuk menilai aspek tampilan visual, navigasi, interaktivitas, keterbacaan, dan kemudahan penggunaan media bagi anak usia 7–9 tahun. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase kelayakan sebesar 83,33% dengan kategori "sangat layak". Penilaian tersebut menunjukkan bahwa media memiliki tampilan visual yang sesuai dengan karakteristik pengguna anak, navigasi yang mudah dipahami, serta fungsi interaktif yang dapat digunakan dengan baik selama proses pembelajaran.

Tabel 9. Ringkasan Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Kategori
Tampilan visual	Sangat layak
Navigasi dan interaksi	Sangat layak
Keterbacaan	Sangat layak
Fungsi media	Sangat layak
Total persentase	83,33%
Kategori akhir	Sangat layak

Sumber: Hasil validasi ahli media

Berdasarkan hasil validasi ahli media, multimedia interaktif "*Salihah Dress Up*" memperoleh penilaian yang menunjukkan bahwa aspek tampilan visual, navigasi, dan interaktivitas media telah memenuhi kategori layak digunakan. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa desain visual dan struktur navigasi yang digunakan telah sesuai dengan karakteristik pengguna anak usia sekolah dasar.

Masukan dari validator terutama berkaitan dengan penyederhanaan navigasi dan konsistensi tampilan antarmuka agar pengguna dapat lebih mudah memahami alur penggunaan media. Hal ini

menunjukkan bahwa dalam pengembangan media pembelajaran anak, aspek *usability* menjadi faktor penting selain kualitas visual. Navigasi yang sederhana membantu pengguna mengenali pola interaksi secara lebih cepat sehingga proses penggunaan media menjadi lebih nyaman.

Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh satu orang ahli materi untuk menilai kesesuaian isi media dengan konsep adab berpakaian muslimah serta kesesuaian penyampaian materi bagi anak usia sekolah dasar. Aspek yang dinilai meliputi kebenaran materi, penggunaan bahasa, kejelasan contoh visual, serta kesesuaian kuis dengan tujuan pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase kelayakan sebesar 81,33% dengan kategori “sangat layak”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi dalam multimedia interaktif telah sesuai dengan tujuan edukasi adab berpakaian muslimah dan mudah dipahami oleh anak usia 7–9 tahun.

Tabel 10. Ringkasan Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Kategori
Kesesuaian materi	Sangat layak
Bahasa	Sangat layak
Kesesuaian visual	Sangat layak
Kesesuaian kuis	Sangat layak
Total persentase	81,33%
Kategori akhir	Sangat layak

Sumber: Hasil validasi ahli materi

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, isi materi dalam multimedia interaktif dinilai telah sesuai dengan tujuan pembelajaran adab berpakaian muslimah untuk anak usia 7–9 tahun. Kesesuaian materi terlihat pada penggunaan bahasa sederhana, penyajian contoh visual, dan struktur penyampaian materi yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman anak.

Validator juga memberikan masukan terkait penyesuaian istilah dan penyederhanaan beberapa kalimat agar informasi lebih mudah dipahami pengguna. Temuan tersebut menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran anak tidak hanya dipengaruhi oleh ketepatan isi materi, tetapi juga oleh keterpahaman bahasa yang digunakan dalam media.

Secara keseluruhan, hasil validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa multimedia interaktif “*Salihah Dress Up*” tidak hanya memenuhi aspek visual dan teknis media, tetapi juga kesesuaian materi pembelajaran. Hal ini memperlihatkan bahwa pengembangan media edukasi anak memerlukan keseimbangan antara desain interaktif dan penyampaian materi yang sesuai dengan karakteristik perkembangan pengguna.

Implementation

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba multimedia interaktif “*Salihah Dress Up*” kepada 10 anak perempuan usia 7–9 tahun di Madrasah Ibtidaiyah (MI) AT-TAQWA Kebonagung. Uji coba dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media berdasarkan respons pengguna setelah menggunakan multimedia interaktif. Pelaksanaan uji coba dilakukan secara tatap muka dengan pendampingan peneliti selama proses penggunaan media. Pengguna diminta mengoperasikan media secara langsung, mulai dari mengakses materi hingga menyelesaikan aktivitas kuis. Setelah penggunaan media selesai, pengguna memberikan respons terhadap aspek kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan, dan pemahaman materi melalui angket skala Likert.

Tabel 11. Hasil Respons Pengguna terhadap Multimedia Interaktif

Aspek	Hasil
Jumlah responden	10 anak
Rentang usia	7–9 tahun
Rata-rata persentase	93,99%
Kategori	Sangat praktis

Sumber: Hasil pengolahan data angket respons pengguna

Berdasarkan hasil angket pada Tabel 11, multimedia interaktif memperoleh persentase kepraktisan sebesar 93,99% dengan kategori “sangat praktis”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memperoleh respons positif dari pengguna, khususnya pada aspek kemudahan penggunaan, tampilan visual, dan penyajian materi dalam pelaksanaan uji coba terbatas (*small-scale trial*).

Tingkat kepraktisan tersebut diduga dipengaruhi oleh penggunaan navigasi yang sederhana, ilustrasi yang mudah dikenali, serta respons sistem yang konsisten selama penggunaan media. Sebagian besar peserta mampu mengikuti alur penggunaan media dan menyelesaikan aktivitas yang tersedia tanpa mengalami kesulitan berarti. Temuan ini mengindikasikan bahwa kesederhanaan interaksi dapat mendukung kenyamanan penggunaan media pembelajaran digital pada anak usia sekolah dasar dalam konteks uji coba terbatas.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif memiliki potensi untuk digunakan dalam pembelajaran anak melalui penyajian visual dan aktivitas interaktif. Pada penelitian ini, pendekatan simulasi berpakaian berbasis *dress up* digunakan sebagai bentuk interaksi sederhana yang disesuaikan dengan konteks materi adab berpakaian muslimah.

Meskipun demikian, hasil implementasi masih bersifat terbatas karena jumlah responden relatif kecil dan pelaksanaan uji coba hanya dilakukan pada satu lingkungan sekolah. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan jumlah pengguna dan cakupan lingkungan yang lebih luas diperlukan untuk memperoleh evaluasi penggunaan media yang lebih komprehensif.

Evaluation

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui respons pengguna serta perubahan pemahaman pengguna setelah menggunakan multimedia interaktif “*Salihah Dress Up*”. Evaluasi dilakukan melalui *pre-test*, *post-test*, dan observasi selama proses penggunaan media.

Hasil Pre-test dan Post-test

Pre-test dan *post-test* dilakukan kepada 10 anak perempuan usia 7–9 tahun untuk melihat perubahan pemahaman terkait adab berpakaian muslimah sebelum dan sesudah menggunakan media.

Tabel 12. Perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Aspek	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Nilai rata-rata	94,1%	97,1%
Peningkatan	—	+3 poin

Sumber: Hasil pengolahan data evaluasi

Berdasarkan hasil evaluasi pada Tabel 12, nilai rata-rata pengguna mengalami peningkatan dari 94,1% pada tahap *pre-test* menjadi 97,1% pada tahap *post-test*. Hasil tersebut menunjukkan adanya indikasi peningkatan pemahaman setelah pengguna menggunakan multimedia interaktif “*Salihah Dress Up*” pada uji coba terbatas. Namun, peningkatan yang diperoleh relatif rendah karena nilai awal peserta sudah cukup tinggi sebelum penggunaan media. Kondisi tersebut mengindikasikan kemungkinan terjadinya *ceiling effect*, yaitu keterbatasan ruang peningkatan nilai akibat pengetahuan awal pengguna yang sudah berada pada kategori tinggi. Oleh karena itu, hasil penelitian ini perlu diinterpretasikan secara hati-hati dan tidak semata-mata dipandang sebagai ukuran efektivitas media secara keseluruhan. Meskipun peningkatan nilai tidak terlalu besar, hasil ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif tetap dapat mendukung proses pembelajaran adab berpakaian muslimah melalui penyajian materi visual dan aktivitas interaktif yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar.

Hasil Observasi Pengguna

Observasi dilakukan selama pengguna menjalankan multimedia interaktif untuk melihat respons pengguna terhadap tampilan visual, navigasi, interaksi media, dan aktivitas pembelajaran selama proses penggunaan berlangsung.

Tabel 13. Hasil Observasi Pengguna

Aspek Observasi	Temuan
Partisipasi pengguna	Sebagian besar pengguna menyelesaikan seluruh kuis dalam media
Respons terhadap media	Pengguna menunjukkan ketertarikan terhadap tampilan visual dan dapat mengikuti interaksi media dengan baik
Penggunaan materi	Sebagian pengguna membaca materi sebelum mengerjakan kuis, sementara sebagian lainnya langsung menuju kuis
Interaksi pengguna	Pengguna dapat menjalankan navigasi dan memilih jawaban tanpa mengalami kesulitan berarti
Nilai rata-rata observasi	87,5
Kategori	Sangat baik

Sumber: Hasil observasi pengguna

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna mampu mengikuti alur penggunaan media dan menyelesaikan aktivitas pembelajaran tanpa kesulitan berarti. Pengguna juga menunjukkan respons positif terhadap tampilan visual serta dapat menjalankan navigasi dan interaksi media dengan baik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan ilustrasi, tata letak sederhana, dan respons sistem yang konsisten membantu pengguna memahami pola interaksi dalam media. Dalam konteks pembelajaran anak, kemudahan navigasi menjadi penting karena dapat membantu pengguna lebih fokus pada aktivitas belajar dibandingkan memahami cara penggunaan media.

Selain itu, sebagian pengguna membaca materi sebelum mengerjakan kuis, sedangkan sebagian lainnya langsung mengakses aktivitas kuis. Perbedaan pola penggunaan tersebut menunjukkan bahwa pengguna memiliki cara eksplorasi media yang berbeda, namun tetap dapat mengikuti aktivitas pembelajaran yang tersedia. Meskipun demikian, hasil observasi pada penelitian ini masih bersifat deskriptif dan dilakukan dalam skala terbatas. Penelitian ini belum menggunakan instrumen khusus untuk mengukur pengalaman pengguna maupun keterlibatan belajar secara lebih mendalam.

Pembahasan Evaluasi

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa multimedia interaktif "*Salihah Dress Up*" dapat digunakan sebagai media edukasi adab berpakaian muslimah bagi anak usia sekolah dasar melalui pendekatan visual dan interaktif. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa kombinasi ilustrasi, audio, navigasi sederhana, dan aktivitas eksploratif membantu pengguna mengikuti proses pembelajaran dengan lebih mudah. Hasil penelitian ini mendukung temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual bagi anak. Namun, penelitian ini memiliki perbedaan pada penerapan simulasi pemilihan pakaian berbasis *dress up* yang memungkinkan pengguna tidak hanya menerima informasi, tetapi juga melakukan interaksi langsung dengan materi pembelajaran.

Secara akademik, penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media edukasi anak tidak hanya bergantung pada ketepatan isi materi, tetapi juga pada kesesuaian desain interaksi dengan karakteristik perkembangan pengguna. Dengan demikian, aspek visual, navigasi, dan pola interaksi menjadi bagian penting dalam mendukung pengalaman belajar pengguna pada multimedia edukasi anak. Namun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan, seperti jumlah partisipan yang terbatas, validasi ahli yang minimal, serta belum digunakannya instrumen khusus untuk mengukur pengalaman pengguna secara lebih mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini diposisikan sebagai pengembangan multimedia interaktif pada tahap uji coba terbatas.

Simpulan

Penelitian ini menghasilkan multimedia interaktif “*Salihah Dress Up*” yang berfungsi sebagai media edukasi adab berpakaian muslimah untuk anak perempuan usia 7–9 tahun yang dikembangkan melalui model ADDIE. Berdasarkan hasil validasi ahli, uji fungsional, dan respons pengguna, multimedia interaktif yang dikembangkan menunjukkan tingkat kelayakan dan kepraktisan yang baik dalam konteks penggunaan terbatas. Hasil evaluasi pengguna menunjukkan bahwa media membantu pengguna memahami materi adab berpakaian muslimah melalui integrasi ilustrasi, audio, dan aktivitas interaktif. Namun demikian, temuan tersebut masih bersifat awal dan belum dapat digunakan untuk menyimpulkan efektivitas pembelajaran secara umum karena peningkatan hasil evaluasi pengguna masih terbatas secara kuantitatif.

Penelitian ini menunjukkan bahwa media edukasi berbasis digital berfungsi untuk mendukung pembelajaran adab berpakaian pada anak usia sekolah dasar. Pengembangan media yang disesuaikan dengan karakteristik pengguna anak membantu menciptakan proses belajar yang lebih aktif dan kontekstual. Secara konseptual, penelitian ini memberikan kontribusi awal terhadap pengembangan media edukasi Islam yang memadukan aspek visual, interaksi belajar, dan kebutuhan pengguna anak dalam satu pengalaman pembelajaran digital. Selain itu, representasi visual dalam media dirancang menggunakan bentuk yang disederhanakan agar fokus pengguna tetap berada pada konteks pembelajaran dan penggunaan pakaian, bukan pada representasi fisik atau detail anatomi tertentu.

Secara konseptual, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan multimedia edukasi anak dalam bidang desain komunikasi visual dan desain edukasi Islam. Sementara itu, secara praktis penelitian ini memberikan gambaran awal mengenai proses pengembangan media edukasi interaktif yang mempertimbangkan aspek keterbacaan visual, kemudahan navigasi, dan keterlibatan pengguna anak dalam konteks pembelajaran berbasis multimedia.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain jumlah partisipan yang terbatas, keterlibatan validator yang minimal, serta penggunaan instrumen evaluasi yang belum sepenuhnya mampu mengukur pengalaman pengguna maupun perubahan pemahaman secara mendalam. Penelitian ini masih bersifat evaluasi awal karena dilakukan pada skala terbatas dan melibatkan jumlah partisipan yang relatif sedikit. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah partisipan yang lebih besar, menggunakan instrumen evaluasi yang lebih komprehensif, serta mengkaji lebih lanjut hubungan antara representasi visual, pengalaman pengguna anak, dan efektivitas pembelajaran dalam media edukasi berbasis nilai keislaman.

Referensi

- Abdullah, Sari, I., Kosasih, A. (2025). Analisis pentingnya penerapan adab usia dini. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(3), 614–623. <https://ejurnal.kampusakademik.my.id/index.php/jipm/article/view/994>
- Anggraini, S. F., (2024). Perancangan motion graphic adab berpakaian untuk anak usia 10-12 tahun. (2024). *SULUH: Jurnal Seni Desain Budaya*, 7(1), 16-28. <https://ejournal.unisnu.ac.id/JSULUH/article/view/7140>
- Abdillah, I., Ciptahadi, K. G. O., & Edwar. (2024). Digital edukasi pengenalan adab menghormati orang tua dalam Islam berbasis multimedia. *Prosiding Seminar Hasil Penelitian Informatika dan Komputer (SPINTER)*, 1(2), 742–747. <https://spinter.stikom-bali.ac.id/index.php/spinter/article/view/295>
- Adawiyah, A., Rampal, A., Riansah Putri, A., Puspa Rani, J., Nur Aida, S., Aslamiyah, S., Yatri, I., & Azhar Nawawi, M. (2025). Strategi pembelajaran kontekstual dalam penggunaan sumber dan media pembelajaran untuk meningkatkan toleransi di SD. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 3(2), 1420–1436. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v3i2.6626>

- Arsyad, J. (2019). Lektur kependidikan Islam: genre adab (sebuah penelusuran literatur klasik tentang etika akademis). *Tazkiya Jurnal Pendidikan Islam*, 2, 2086–4191. <https://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/tazkiya/article/view/573>
- Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). Development of Learning Videos Based on Problem-Solving Characteristics of Animals and Their Habitats Contain in Ipa Subjects on 6th-Grade. *Journal of Education Technology*, 5(1), 37–47. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32314>
- Al-Marwi, A. (2019). *337 tanya jawab fiqh wanita* (A. Asror Fitri, Ed.; 1st ed., Vol. 1). Semesta Hikmah Publishing.
- Ausubel, D. P. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. Holt, Rinehart & Winston.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals*. Longmans.
- Faradhiga, A. A. (2019). Perancangan komunikasi visual sunnah dalam adab berpakaian untuk anak. *Jurnal Dekave*, 12(1), 1–14. <https://doi.org/10.24821/.v12i1.2752>
- Farida, C., Destiniar, D., & Fuadiah, N. F. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi penyajian data. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 53–66.
- Fitriani, D., Sianturi, R., & Mulyana, E. H. (2023). Perancangan multimedia interaktif untuk memfasilitasi keterampilan saintifik anak usia dini. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 7(1), 156–162. <https://doi.org/10.31537/jecie.v7i1.1282>
- Gule, Y., Laratmase, A. J., Sholihin, C., Riztya, R., & Rahmani, S. F. (2023). Pengelolaan media informasi dalam pembelajaran untuk penguatan perilaku religiusitas siswa di sekolah dasar. *Journal on Education*, 5(4), 13315–13323. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2332>
- Hutabri, E. (2022). Validitas media pembelajaran multimedia pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial dan Teknologi (SNISTEK)*, 4, 296–300. <https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/prosiding/article/view/5363>
- Janto, H., & Purwandari, N. (2022). Aplikasi pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran tematik kelas satu di SDIT Al-Kautsar Cikarang berbasis multimedia. *KALBISIANA: Jurnal Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis*, 8(1). <https://ojs.kalbis.ac.id/index.php/kalbisiana/article/view/254>
- Jatiningsih, E. S., Rahman, K., & Tanjung, H. (2024). Pendidikan usia prabaligh dalam surat an-nuur ayat 31 dan 58 dalam tinjauan tafsir dan sains. *Jurnal Pendidikan Islam*, 17(2), 389–400. <https://doi.org/10.32832/tawazun.v17i2.16545>
- Karmila, K., Syukri, F., Salsabila, N., & Suriani, A. (2025). Perkembangan moral anak usia sekolah dasar: studi kualitatif berdasarkan observasi di lingkungan sekolah. *Inovasi Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 2(3), 145–152. <https://doi.org/10.61132/inpaud.v2i3.364>
- Kurniawan, F., & Indrakusuma, A. H. (2024). Pengembangan media pembelajaran game edukasi adventure berbasis desktop materi suhu dan kalor menggunakan Construct 2. *Jurnal PTI (Pendidikan dan Teknologi Informasi)*, 11(2), 43–49. <https://doi.org/10.35134/jpti.v11i2.206>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Limbong, M., Firmansyah, F., Fahmi, F., & Khairiah, R. (2022). Sumber belajar berbasis media pembelajaran interaktif di sekolah. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), 27–35. <https://doi.org/10.51454/decode.v2i1.27>
- Mulhamah. (2023). *Pengembangan multimedia interaktif untuk mengenalkan sains pada anak usia 5-6 tahun* (Skripsi, UIN Ar-Raniry Banda Aceh). <http://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/34341>
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia learning*. Cambridge University Press.
- Moreno, R., & Mayer, R. E. (2007). Interactive multimodal learning environments. *Educational Psychology Review*, 19(3), 309–326. <https://doi.org/10.1007/s10648-007-9047-2>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Musfira. (2023). Makna baligh dalam perspektif hukum Islam. *Jurnal Kinerja Kependidikan Facilities of Educator Career and Educational Scientific Information*, 5(2). <https://journalserambi.org/index.php/jkk/article/view/230/170>

- Mustika Ilmiani, A., Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). Al-ta'rib multimedia interaktif untuk mengatasi problematika pembelajaran bahasa arab. *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 8(1), 17–32. <https://doi.org/10.23971/altarib.v8i1.1902>
- Nurman, R. T. A., & Kambau, R. A. (2021). Rekayasa permainan edukasi berbasis android untuk tata krama dan perilaku yang baik bagi siswa sekolah dasar kelas 1-3. *AGENTS: Jurnal Kecerdasan Buatan dan Ilmu Data*, 1(2), 11-20. <https://tin.fst.uin-alauddin.ac.id/jurnal/index.php/agents/article/view/20>
- Octavyanti, N. P. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran matematika kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 66–74.
- Oktariadi, S. (2016). Batasan aurat wanita dalam perspektif hukum Islam. *Al-Murshalah*, 2(1). <https://jurnal.staitapaktuan.ac.id/index.php/Al-Mursalah/article/view/73>
- Prameswari, N. S. (2021). Model multimedia pembelajaran sibi berbasis tutorial bagi siswa tunarungu. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 10(2). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arti>
- Pertiwi, D. S. K., & Wardhani, I. S. (2024). Karakteristik media pembelajaran interaktif untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(11).
- Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*. Orion Press.
- Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (2024). Analisis penerapan prinsip mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas iv sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 12(5). <https://jurnal.uns.ac.id/JDDI/article/view/90998>
- Rahayu, A. M., Mujahidin, E., & Rahman, I. K. (2023). Pendidikan akhlak anak fase tamyiz usia 7-10 tahun. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 16(2), 397–418. <https://doi.org/10.32832/tawazun.v16i2.14387>
- Setiana, S., & Eliasa, E. I. (2024). Karakteristik perkembangan fisik, kognitif, emosi sosial, dan moral pada anak usia sekolah dasar (7-12 tahun). *Eva Imania Eliasa Journal of Human And Education*, 4(6), 127–138. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i6.1742>
- Saragih, E. M., & Sirait, S. (2023). Pengaruh penggunaan media animasi berbasis plotagon untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(4), 1005–1011. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1265>
- Surur, A. M., Rozaq, M. F., & Fikriyah, D. N. (2020). Persepsi dosen terhadap gaya berpakaian mahasiswa (studi kasus mahasiswa fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan iain kediri). *Happiness*, 4(2), 145–157. <https://doi.org/10.30762/happiness.v4i2.369>
- Susanti, S., & Fahyuni, E. F. (2021). Konsep jilbab dalam perspektif Al-Qur'an. *TADRIB: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 124–138.
- Syahriani, N., & Santoso, S. (2024). Karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar dan implikasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 7(2). <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd/article/view/14995>
- Syaikh Amin bin Abdullah asy-Syaqawi. (2014). *Adab berpakaian* (Eko Haryanto Abu Ziyad, Ed.).
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wiryaningtyas, R. K., Adamura, F., & Astuti, I. P. (2023). Pengembangan game edukasi sebagai media pembelajaran berbasis android pada materi bangun ruang kelas vii smp negeri 1 geger. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3192–3204. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2815>
- Yoga, A. D. (2023). Perancangan multimedia interaktif “Joko Belajar Wudhu” sebagai media edukasi anak usia 5–7 tahun. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 17(1), 61–68. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi>