

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN SUBTEMA BINATANG UNTUK ANAK KELOMPOK A TK AN-NUR II MAGUWOHARJO, SLEMAN, YOGYAKARTA

THE DEVELOPMENT OF LEARNING ANIMATION AT SUBTHEME OF ANIMAL FOR GROUP A TK AN-NUR II MAGUWOHARJO, SLEMAN, YOGYAKARTA

Lintang Ripti Listianingtyas

Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta

lintangriпти@gmail.com

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk dihasilkannya produk multimedia pembelajaran yang layak sesuai aspek media dan ahli materi untuk subtema binatang untuk kelompok A TK An-Nur II Maguwoharjo, Sleman, Yogyakarta. Penelitian pengembangan ini mengadopsi model pengembangan Sugiyono yang dikolaborasikan dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Langkah-langkah penelitian pengembangan yang harus ditempuh meliputi (a) potensi dan masalah, (b) pengumpulan data (c) desain produk yang di kolaborasikan dengan tahap pengembangan media dari ADDIE (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *development* (d) validasi produk, (e) revisi produk I (f) uji coba produk, (g) revisi produk II, (h) uji coba produk, (i) revisi produk akhir. Uji coba dilakukan melalui 2 tahap yaitu uji coba produk kepada 5 siswa dan uji coba pemakaian kepada 10 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran subtema binatang untuk anak usia dini dinyatakan layak. Hasil oleh penilaian ahli materi yang memperoleh nilai rata-rata 2,59 yang termasuk dalam kategori layak. Hasil penilaian oleh ahli media mendapatkan nilai rata-rata 2,83 yang termasuk dalam kategori layak. Selanjutnya pada uji coba produk diperoleh nilai rata-rata 0,93 kategori layak. Pada uji coba pemakaian mendapatkan nilai rata-rata 1 dengan kategori layak.

Kata kunci: multimedia, subtema binatang, anak usia dini

Abstract

This development research is aimed at animal and animal aspect for animal group A theme in kindergarten An-Nur II Maguwoharjo, Sleman, Yogyakarta. This development research adopted Sugiyono development model which collaborated with ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research development steps to be taken include (a) potentials and problems, (b) data collection (c) collaboed product design with the media development stage of ADDIE (1) analysis, (2) design, (3) development (d) product validation, (e) product revision I (f) product trial, (g) product revision II, (h) product trial, (i) revision of final product. The experiment was conducted through 2 stages: product trial to 5 students and trial used to 10 students. The results showed that the multimedia learning of animal themes for early childhood is considered feasible. The feasibility of multimedia learning is supported by expert validation and product trial results. Results of the assessment by media experts of 2.83 are eligible categories. The results of the assessment of material experts showed 2.59 with decent category. In the trial the product obtained 0.93 eligible results and trial usage obtained the results of 1 viable category.

Keywords: learning animation, subtheme of animal, early childhood

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) termasuk dalam jenis pendidikan non formal. Jenis pendidikan non formal selain PAUD yaitu Taman Pendidikan Anak (TPA), Play Group dan Pendidikan Anak Usia Dini Sejenis. PAUD sejenis, artinya PAUD yang diselenggarakan bersama dengan program Posyandu (Pos Pelayanan Terpadu untuk kesehatan ibu dan

anak) hal ini berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 13 Tahun 2005. Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas), PAUD dimasukkan kedalam program Pendidikan Luar Sekolah (PLS). Bentuk dari PAUD ada bermacam-macam : (1) PAUD Formal ; Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Atfal (RA). (2) PAUD Non Formal ; Kelompok Bermain (KB), Taman Pendidikan Anak (TPA),

Pos PAUD. (3) PAUD Informal ; Keluarga. Pendidikan Anak Usia Dini yang digolongkan seperti Taman Kanak-kanak dan Raudahatul Athfal guru lebih memantau kesiapan siswa untuk melanjutkan kejenjang lebih formal.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah jenjang pendidikan sebelum menempuh jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan bagi seseorang sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut sesuai yang diatur dalam Sistem Pendidikan Nasional No. 20/3003 pasal 28 ayat 1. Usia Taman Kanak-Kanak (4 – 6 tahun) merupakan masa peka bagi anak. Anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya untuk meningkatkan perkembangan seluruh potensi anak. Masa peka merupakan masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan (Martinis Y.& Jamilah S.S., 2013). Pengalaman yang diperoleh anak dari lingkungan, termasuk stimulus yang diberikan oleh orang dewasa, akan mempengaruhi anak di masa yang akan datang. Oleh karena itu diperlukan upaya yang mampu memfasilitasi anak dalam masa tumbuh kembangnya yang berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak.

Media adalah suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan. Media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Gerlach & Ely dalam Aryad Azhar (2006:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap.

Materi pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) salah satunya adalah

subtema binatang. Kompetensi Dasar subtema bintang, (1) memahami bahasa reseptif (meyimak dan membaca); (2) menunjukkan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca); (3) mengenal keaksaraan awal melalui bermain; (4) menunjukkan keaksaraan awal dalam bernagai bentuk karya. Cakupan materi subtema binatang antara lain (1) nama binatang; (2) suara binatang; (3) makanan binatang; (4) perkembangbiakan binatang. Berdasarkan analisis karakteristik materi pembelajaran subtema binatang termasuk dalam pengetahuan faktual sesuai dengan kondisi yang senyatanya serta termasuk dalam pengetahuan procedural dengan melakukan tahap demi tahap pembelajaran yang dilakukan.

Bardasarkan wawancara dengan guru didapatkan informasi bahwa dalam penerapan program pembelajaran mengalami beberapa kesulitan salah satunya pembelajaran subtema binatang. Proses pembelajaran kurang optimal yang disebabkan oleh kurang adaya media yang konkret dalam penyampaian materi da hanya menggunakan lembar kerja siswa sehingga pemahaman siswa dalam menyerap materi juga belum optimal. Sedangkan menurut karakteristik anak usia dini anak pada masa praopearsional, belajar melalui pengalaman konkret. Pada subtema binatang anak memerlukan pengalaman konkret yang dapat diperoleh dari lingkungan sekitar, kebun binatang serta peternakan binatang.

Pengalaman konkret dalam pemyampaian materi tidak sepenuhnya efektif karena guru tidak dapat menilai tujuan pembelajaran yang sudah tercapai. Media pembelajaran merupakan alternatif dalam proses pembelajaran karena didalam media pembelajaran terdapat materi yang tidak dapat ditampilkan materi di dalam kelas namun mengandung kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran. Ketersediaan media pembelajaran di TK An-Nur II Magowoharjo maosh dirasa kurang dalam proses pembelajaran media pembelajaran dalam subtema binatang merupakan salah satu yang belum memadai untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil lain yang diperoleh dari observasi yang dilakukan adalah penggunaan metode ceramah dalam penyampaian materi subtema binatang dengan menunjukkan gambar masing-masing binatang yang sedang dipelajari. Hal ini menyebabkan kurangnya antusias siswa dalam mempelajari materi tersebut. Siswa terlihat kurang minat dalam memperhatikan guru saat guru sedang menjelaskan materi yang sedang dipelajari, serta kurang aktifnya ketika guru sedang memberi pertanyaan sesuai materi tersebut. Menurut Daryanto (2010: 2) pembelajaran yang dilaksanakan secara konvensional mengakibatkan siswa belajar tidak efektif dan tidak merasa termotivasi sehingga menyebabkan siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang diberikan guru. Pada salah satu materi yang terdapat pada subtema binatang yaitu perkembangbiakan, siswa sulit memahami tanpa gambaran nyata sehingga guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu mengatasi masalah dalam kegiatan pembelajaran subtema binatang. Dengan adanya media pembelajaran dapat memahami isi materi subtema binatang yang sedang dipelajari.

Berdasarkan analisis karakteristik pembelajaran, karakteristik anak usia dini serta terbatasnya media pembelajaran yang terdapat di TK An-Nur II Maguwoharjo, Sleman, Yogyakarta, maka pada kegiatan subtema binatang dibutuhkan media pembelajaran berupa multimedia pembelajaran yang konkret serta dapat menarik minat belajar siswa. Multimedia pembelajaran dirasa menjadi solusi media pembelajaran yang tepat di TK An-Nur II Maguwoharjo, Sleman, Yogyakarta khususnya pada materi subtema binatang. Media pembelajaran ini dipilih karena selain untuk meningkatkan minat belajar pada siswa dalam pembelajaran yang dilengkapi dengan teks, audio dan visual. Oleh karena itu, berdasarkan analisis di atas peneliti tertarik mengembangkan produk multimedia pembelajaran pada subtema binatang untuk siswa kelompok A TK An-Nur Maguwoharjo, Sleman, Yogyakarta.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan Sugiyono dalam tahap pengembangan materi dan model pengembangan ADDIE dalam tahap pengembangan media. Tahapan penelitian pengembangan (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi produk, (5) revisi produk, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian (9) revisi produk akhir.

Tahapan model ADDIE (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, (5) *evaluation*.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di TK An-Nur II Maguwoharjo, Sleman, Yogyakarta dengan subjek siswa kelompok A. Penelitian dilakukan disemester genap tahun ajaran 2017/2018.

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam pengembangan ini adalah siswa kelompok A TK An-Nur II Maguwoharjo, Sleman, Yogyakarta. Kelima belas subjek tersebut terbagi dalam uji coba produk 5 siswa dan uji coba pemakaian 10 siswa.

Prosedur

Prosedur penelitian pengembangan ini meliputi a) potensi dan masalah, (b) pengumpulan data (c) desain produk yang di kolaborasi dengan tahap pengembangan media dari ADDIE (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *development* (d) validasi produk, (e) revisi produk I (f) uji coba produk, (g) revisi produk II, (h) uji coba produk, (i) revisi produk akhir.

Data dan Teknik Pengumpulan Data

Data-data yang diperoleh dalam pengembangan multimedia kuantitatif diskriptif untuk menentukan tingkat kelayakan produk. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian oleh ahli materi, ahli media, dan siswa.

Data yang diperoleh dari instrumen penelitian berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif yaitu berupa skor penilaian dari angket/kuesioner dan data kualitatif yang berupa saran dan respon dari ahli materi, ahli media, siswa, maupun guru setelah menggunakan multimedia pembelajaran.

Teknik Analisis Data

1. Analisis data hasil respon ahli

Analisis data untuk hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media menggunakan skala Likert yaitu dengan menggunakan 4 kategori yang terdiri dari sangat kurang, kurang, baik, dan sangat baik. Setiap pernyataan diberi bobot sangat kurang baik (1), kurang baik (2) baik (3), dan sangat baik (4).

Tingkat kelayakan multimedia pembelajaran ditentukan dengan menghitung rata-rata setiap aspek. Nilai rata-rata kemudian dicocokkan dengan table kelayakan menurut Widyoko (2012-108).

Skor	Rentang	Kategori
4	$3,25 \leq x \leq 4$	Layak
3	$2,5 \leq x < 3,25$	Layak
2	$1,75 \leq x < 2,5$	Tidak Layak
1	$1 \leq x < 1,75$	Tidak Layak

Multimedia pembelajaran dapat dikatakan layak jika analisis data yang dihasilkan memenuhi konversi kategori “layak” atau mendapatkan skor rentang $2,5 \leq x < 3,25$ atau $3,25 \leq x \leq 4,00$ dari ahli media maupun ahli materi maka multimedia pembelajaran dapat digunakan dan layak untuk uji coba pemakaian. Apabila nilai yang dihasilkan jika dikonversikan mendapatkan kategori “tidak layak” atau mendapatkan skor $1,75 \leq X < 2,5$ atau $1 \leq X \leq 1,75$ dari ahli media maupun ahli materi maka multimedia pembelajaran harus dilakukan revisi terlebih dahulu.

2. Analisi data respon pengamatan anak

Data hasil respon siswa untuk tingkat kelayakan produk didapatkan dengan menggunakan skala Guttman. Alasan penggunaan skala Guttman agar didapatkan

jawaban yang jelas, tegas, dan konsisten. Jawaban siswa yang dibantu guru dibuat dengan skor tertinggi satu dan terendah nol. Misalnya untuk jawabn setuju diberi skor 1, dan jawaban tidak setuju dberi skor 0. Berikut adalah tabel skala Guttman (Widiyoko, 2012: 117):

Skala	Kriteria
1	Setuju
0	Tidak setuju

Jika analisis data respon siswa yang dihasilkan menunjukkan konversi kategori “layak” atau memperoleh skor dengan rentang nilai $0,5 < \leq 1$ maka multimedia pembelajaran interaktif layak dan dapat digunakan. Sebaliknya apabila data respon siswa yang dihasilkan menunjukkan konversi kategori “tidak layak” atau memperoleh skor dengan rentang nilai $0 < \leq 0,5$ maka multimedia pembelajaran interaktif belum layak digunakan dan harus dilakukan revisi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Produk

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa multimedia pembelajaran dengan tahapan penelitian pengembangan yang dilakukan mengadopsi model pengembangan Sugiyono dan dikombinasikan dengan model ADDIE pada tahap pengembangan media. Adapun tahapanyang dilakukan dalam pengembangan media ini meliputi :

1. Analisis Potensi dan Masalah

Tahapan awal dalam penelitian ini yaitu observasi dengan wawancara yang dilakukan kepada kepala sekolah serta guru wali kelompok A3 untuk menemukan potensi dan masalah. Dari hasil observasi dan wawancara kepada kepala sekolah serta guru wali kelompok A TK An-Nur II Maguwoharjo untuk mendapatkan informasi awal mengenai keadaan yang di alami pada proses pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mendapatkan informasi dan mengamati langsung

kegiatan belajar mengajar. Wawancara dilakukan mengenai proses pembelajaran, karakteristik siswa kelompok A, dan media pembelajaran yang diharapkan guru sesuai kebutuhan siswa.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelompok A3 yang dilakukan di TK An-Nur II Maguwoharjo, Sleman, Yogyakarta, peneliti merumuskan masalah dan menentukan solusi yang diambil yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan kebutuhan siswa dalam kegiatan belajar khususnya dalam pembelajaran subtema binatang untuk kelompok A TK An-Nur II Maguwoharjo, Sleman, Yogyakarta. Produk yang diharapkan dapat mengatasi masalah dalam pembelajaran tersebut ialah media pembelajaran berupa multimedia pembelajaran dimana multimedia mencakup beberapa aspek didalamnya seperti, gambar, teks, dan audio yang dapat menimbulkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data berupa analisis kebutuhan anak usia dini menunjukkan bahwa anak usia dini kelompok A TK An-Nur II disesuaikan dengan kegiatan belajar dalam tema binatang. Hal ini bertujuan agar media yang dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan siswa serta dapat membantu guru dalam memberikan pendampingan khusus kepada siswa pada kegiatan belajar dalam tema binatang. Adapun kebutuhan siswa dalam kegiatan pembelajaran tema binatang yaitu mencakup media dalam beberapa aspek berupa audio, teks dan gambar guna meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.

3. Desain Produk

Tahap selanjutnya setelah pengumpulan data yaitu tahap desain. Dalam desain produk peneliti mengkolabrisasikan 3 tahapan dari metode ADDIE yaitu *Analysis*, *Design* dan *Development*. Adapun tahapan dalam penyusunan produk multimedia pembelajaran yaitu:

a. *Analysis*

Tahap *analysis* merupakan kegiatan menganalisis kebutuhan (*need assessment*) target sasaran, dan target sasaran pada penelitian pengembangan ini adalah Anak Kelompok A TK An-Nur II Maguwoharjo, Sleman, Yogyakarta. Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah dan guru di TK An-Nur II Maguwoharjo didapatkan tujuan pembelajaran subtema binatang, (1) Anak dapat menunjukkan nama, makanan, suara dan perkembangbiakan binatang dalam multimedia pembelajaran; (2) Anak dapat membedakan suara binatang sesuai yang didengar dalam multimedia pembelajaran. Pada hasil tujuan tersebut maka materi yang ada haruslah mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Materi subtema binatang di TK An-Nur II Maguwoharjo meliputi : (1) nama binatang; (2) suara binatang; (3) makanan binatang serta (4) perkembangbiakan binatang. Materi subtema binatang lebih banyak dalam penanaman pengetahuan mengenai pengenalan binatang disekitar lingkungan sekitar kita.

b. *Design*

1) Penyusunan Materi

Hasil perencanaan pengembangan media yang telah terkumpul kemudian dijadikan dasar untuk tahap perancangan. Pada langkah ini perencanaan menentukan strategi penyampaian yang diterapkan dalam multimedia pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan adalah merancang isi multimedia pembelajaran, seperti menentukan *background*, warna, jenis teks, gambar dan audio pada multimedia pembelajaran. Multimedia pembelajaran dikemas dengan jalan cerita yang dekat dengan kehidupan siswa.

Dalam pengemasannya multimedia pembelajaran dimasukkan ke dalam DVD dengan format file *Adobe Flash* sehingga dapat dipindah ke laptop atau piranti lain guna efektivitas dan mempermudah guru dalam penggunaannya. Pada tahap ini pengembang juga merancang desain *cover* DVD dan petunjuk penggunaan dengan menggunakan aplikasi *Corel Draw X7* dengan ukuran *cover*

DVD yaitu 13 cm x 1 cm x 18 cm, dan ukuran buku petunjuk penggunaan yaitu 11 cm x 15 cm.

2) Pembuatan *Flowchart*

Flowchart program menggambarkan alur kerja program yang kemudian dijadikan dasar dalam pengembangan dalam pembuatan multimedia pembelajaran. Penyusunan *flowchart* disesuaikan dengan konsep materi yang dikembangkan secara linier dan dibuat dengan aplikasi Corel Draw X7. Storyboard berisi detail gambaran program yang berisi rancangan tampilan dan pemrograman, seperti teks, audio, *sound effect* dan gambar.

c. *Development*

Pada tahap pengembangan atau *development* terdapat beberapa langkah pengembangan yang secara umum dilakukan yaitu menyiapkan teks dan audio, membuat grafis, kemudian menyatukannya, serta membuat materi pendukung yaitu petunjuk penggunaan. Tahap pertama pada pengembangan multimedia pembelajaran adalah membuat karakter yang akan menjadi tokoh dalam multimedia pembelajaran. Terdapat 1 tokoh dalam multimedia pembelajaran ini yaitu Dina dan 3 gambar binatang sesuai materi yang akan dipelajari. Langkah selanjutnya adalah membuat latar/*background* disesuaikan dengan materi pembelajaran. Tahap selanjutnya menyatukan gambar serta dengan *background* latar yang sudah dibuat. Setelah selesai, langkah selanjutnya adalah penggabungan antar komponen yaitu gambar tokoh, gambar untuk materi pembelajaran serta audio yang sudah dibuat.

Hasil Uji Coba Produk

Produk awal berupa multimedia pembelajaran kemudian divalidasi oleh ahli media yaitu dosen Teknologi Pendidikan serta ahli materi yaitu dosen Pendidikan Anak Usia Dini. Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran dan natinnya saran serta pendapat dari para ahli akan digunakan sebagai pedoman dalam tahap revisi jika ditemukan kekurangan. Penilaian ahli

media pada tahap I mendapatkan rata-rata 2,96 kemudian pada tahap II mendapatkan rata-rata 3,28 lalu pada tahap III mendapatkan rata-rat 3,28 dan bila dikonversikan masuk kategori layak. Sedangkan penilaian ahli materi pada tahap I diperoleh rata-rata 2,76 pada tahap II mendapatkan rata-rat 3,11 dan tahap III mendapatkan rata-rata 3,70. Bila dikonversikan masuk kategori layak.

1) Uji Coba Produk

Pada tahap ini multimedia pembelajaran diuji cobakan pada 5 siswa. Hasil uji coba produk memperoleh rata-rata 0,93 dan dikategorikan layak

2) Uji Coba Pemakaian

Uji coba pemakaian multimedia pembelajaran melibatkan 10 siswaketompok A. Penilaian uji coba pemakaian didapatkan dari angket evaluasi media oleh siswa, yang mencakup 15 pertanyaan, siswa diminta mengisi lembar respon dengan dibantu oleh guru dan peneliti yang dilengkapi dengan pengamatan dan wawancara singkat. Diperoleh rata-rata 1 dan masuk kategori layak.

Revisi Produk

Revisi dilakukan pada tahap validasi oleh ahli materi, ahli media, uji coba produk dan uji coba pemakaian. Perbaikan pada aspek materi dilakukan terkait dengan konsep pengenalan binatang yang belum terlihat jelas, materi yang dipersempit namun spesifik.

Perbaikan pada aspek media terkait dengan *backsound* yang belum seimbang, sehingga dilakukan perubahan. Perubahan juga dilakukan terkait dengan warna, bentuk, dan tipografi.

Kajian Produk Akhir

Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan produk berupa multimedia pembelajaran subtema binatang yang layak sesuai aspek media dan aspek materi untuk digunakan siswa. Pada pembuatan multimedia pembelajaran ini peneliti menggunakan 9 tahap penelitian pengembangan Borg and Gall yang diadopsi oleh Sugiyono (2015 : 11) yaitu : 1)

Potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi produk, 5) revisi produk, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian dan 9) revisi produk akhir. Dikolaborasikan dengan model *ADDIE* oleh Robert Maribe Branch (2009:17) yang telah dimodifikasi. (*Analysis, Design, Developmen, Implamentaon, Evaluation*) dalam pengembangan medianya.

Hasil observasi dan wawancara, peneliti memperoleh informasi bahwa kegiatan pembelajaran materi tema binatang pada kelompok A mengalami kesulitan pada penyampaian materi, dikarenakan materi pembelajaran disampaikan dengan cara ceramah dan dibantu dengan menggunakan Lembar Kerja Siswa. Pada kegiatan obeservasi, peneliti juga mendapatkan tujuan pembelajaran tema binatang ini diantaranya yaitu : 1) Anak dapat menunjukkan nama, makanan, suara dan perkembangbiakan binatang dalam multimedia pembelajaran, 2) Anak dapat membedakan suara binatang sesuai yang didengar dalam multimedia pembelajaran. Tujuan pembelajaran tersebut sesuai dengan karakteristik anak usia dini menurut Syamsuar Mochthar (1987:230) diantaranya a) gerak lebih terkoordinasi, b) senang bermain dengan kata, c) dapat duduk dengan diam dan menyelesaikan tugas dengan hati-hati, d) dapat mengurus diri sendiri, e) sudah dapat membedakan satu dengan banyak. Oleh karena itu guru dan siswa membutuhkan media yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa pada kegiatan pembelajaran tema binatang untuk anak usia dini, serta media yang didalamnya terdiri dari aspek *audio, visual* dan *teks*. Sesuai dengan pendapat Oetomo (2002:109) yang menyatakan bahwa kombinasi teks, gambar, seni, grafik animasi, suara dan video, berbagai media tersebut menjai kesatuan kerja yang akan menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai komunikasi yang sangat tinggi dengan artian informasi tidak hanya dapat dilihat sebagai cetakkan, melainkan juga didengar, membentuk simulasi dan animasi yang membangkitkan minat dan memiliki nilai seni grafis yang tinggi dalam penyajiannya.

Multimedia pembelajaran yang dikembangkan diharapkan mampu mengatasi permasalahan belajar mengenai tema binatang, mengoptimalkan masalah pembelajaran serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Menurut Arsyad (2006:171) multimedia merupakan kombinasi teks, gambar seni grafik, animasi, suara dan video, yakni berupa gabungan dari berbagai aspek yang akan meghasilkan suatu infromasi yang memiliki nilai komunikasi yang tinggi, artiya informasi tidak hanya berupa cetak, malainkan dapat didengar, serta membentuk simulasi dengan animasi yang dapat membangun motivasi penggunaanya.

Validasi ahli media dilakukan melalui 3 tahap oleh dosen jurusan Teknologi Pendidikan guna menghasilkan produk yang sesuai dari segi kemediaan yang ada pada multimedia pembelajaran. Pada tahap validasi 1 memperoleh penilaian “layak”, namun dengan revisi sesuai saran oleh ahli media diantaranya yaitu : 1) belum adanya perbedaan antara materi dan rangkuman sebaiknya pada kegiatan rangkuman tampilan dirubah agar dapat membedakan kegiatan materi dan kegiatan rangkuman, 2) backsound yang mengganggu saat memulai materi pembelajaran, sebaiknya saat siswa mulai mempelajari materi *volume backsound* semakin mengecil, 3) ejaan yang dituliskan (penggunaan bahasa), sebaiknya pada penggunaan bahasa bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, 4) simbol yang digunakan kurang pas, pada penggunaan simbol sound lebih baik digunakan simbol yang familiar oleh siswa sehingga dapat dengan mudah dikenali. Selain itu validasi materi dilakukan oleh dosen jurusan Pendidikan Anak Usia Dini diperoleh penilaian dengan kategori “layak” dengan revisi sesuai dengan saran ahli materi diantaranya yaitu : 1) pada Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran dalam Kompetensi Dasar 3.12 dan 4.12 sebaiknya disesuaikan dengan RPP yang ada 2) tujuan pembelajaran yang tidak dapat diukur dan terperinci, sebaiknya pada tujuan pembelajaran disesuaikan dengan Kompetensi Dasar yang telah ditentukan, 3) materi pembelajaran lebih baik di *audiokan*, pada

kegiatan materi pembelajaran sebaiknya materi *diaudiokan* supaya siswa lebih tertarik untuk mengikut kegiatan belajar, 4) rangkuman harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, perlu di sesuaikannya rangkuman materi dengan tujuan pembelajaran supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selanjutnya pada validasi tahap 2 oleh ahli media diperoleh penilaian dengan kategori “layak” dengan revisi sesuai dengan saran oleh ahli media, yaitu : 1) belum lengkapnya navigasi pada multimedia pembelajaran, sebaiknya ketika kursor di arahkan ke materi ada perubahan suara supaya anak lebih tertarik dalam pembelajaran, 2) kurang sesuainya kalimat “exit” untuk tombol keluar, 3) pada kegiata evaluasi anak kurang merespon umpan balikyng diberikan, maka evaluasi harus disesuaikan dengan materi sehingga dapat membedakan mana benar dan salah, hal ini sesuai dengan pendapat Soesilowindradini dalam Ramli (2005:199) pada kebutuhan anak yang salah satunya adalah anak dapat belajar membedakan antara yang benar dan yang salah serta belajar mengebangkan kata hati. Pada tahap ini ahli materi memberikan penilaian “layak” dengan revisi sesuai saran dari ahli materi diantaranya yaitu : 1) sebaiknya pada rangkuman materi menampilkan gambar sesuai dengan audio agar tidak terkesan seperti *slideshow*, 2) pada evaluasi gambar disesuaikan bagian materi, 3) Kompetensi Dasar 3.12 dan 4.12 belum muncul dalam tujuan. Selanjutnya pada validasi ke 3 oleh ahli media dinyatakan “layak” tanpa revisi. Pada tahap ini ahli media menyatakan bahwa multimedia yang dikembangkan oleh peneliti sudah baik dan tidak bagian yang harus diperbaiki sehingga multimedia pembelajaran sudah layak digunakan tanpa revisi, sedangkan pada tahap ini validasi oleh ahli materi dinyataka “layak” tanpa revisi namun ada sedikit revisi tambahan dibagian tujuan pembelajaran no 2 typo dan *backsound* yang terlalu kecil, tetapi sudah baik dan dapat diuji cobakan oleh pengguna.

Pada tahap uji coba, peneliti memulai 2 tahapan yaitu tahapan uji coba produk dan tahap uji coba pemakaian. Kelayakan multimedia

pembelajaran juga ditunjukkan dari hasil uji coba produk dengan melibatkan 5 subjek dan uji coba pemakaian dengan melibatkan 10 subjek. Pada uji coba produk setiap siswa memberi penilaian yang dibantu oleh peneliti dengan cara mewawancarai sesuai dengan angket yang tersedia dengan 15 unsur penilaian. Selanjutnya, berdasarkan hasil dari uji coba produk, multimedia pembelajaran ini memperoleh penilaian “layak” tanpa revisi 3 siswa mengeluh kurang kerasnya *audio* yang terdapat pada multimedia pembelajaran, siswa lain menyatakan bahwa mereka senang belajar menggunakan multimedia ini dan ingin menggunakan terus menerus untuk belajar mengenai pengenalan binatang. Selanjutnya pada tahap uji coba pemakaian diperoleh hasil dengan penilaian “layak” dari 10 subjek dengan pengisian angket melalui wawancara yang berisi 10 unsur penilaian. Uji coba pemakaian ini merupakan tahap akhir penelitian untuk mengetahui kelayakan penggunaan produk multimedia pembelajaran tema binatang untuk anak usia dini usia 3-5 tahun.

Sebagian besar siswa sangat menyukai produk multimedia pembelajaran ini, terlihat dari tinglah laku siswa yang ingin mencoba menggunakan produk untuk kesekian kalinya. Bahkan siswa yang pada awalnya mengakui bahwa kurang terdengarnya *audio* pada penyampaian materi pada multimedia pembelajaran saat tahap uji coba produk, lebih antusias terhadap rangkuman dan kegiatan evaluasi berupa latihan yang terdapat dalam produk ini dan mereka menyatakan bahwa selama menggunakan multimedia pembelajaran ini tidak mengalami kesulitan dalam penggunaanya. Munir (2009:210-211) menjelaskan bahwa penggunaan multimedia dapat lebih memacu motivasi belajar, memberikan penjelasan yang lebih baik, memudahkan penggulangan materi dan latihan untuk mengukur kemampuan siswa karena multimedia memberikan peluang kepada siswa untuk berinterkasi langsung dengan multimedia tersebut. Berdasarkan nilai rata-rata hasil

penilaian produk melalui validasi oleh ahli materi dari jurusan Pendidikan Anak Usia Dini mengenai materi pembelajaran tema binatang, serta validasi media oleh ahli media dari dosen jurusan Teknologi Pendidikan mengenai kesesuaian media dengan prinsip desain pesan, dan siswa kelompok A3 TK An-Nur II Maguwoharjo, Sleman, Yogyakarta selaku pengguna produk, multimedia pembelajaran tema binatang untuk anak usia dini usia 3-5 tahun yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan “layak” dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hasil dari penelitian berupa multimedia pembelajaran yang layak digunakan untuk anak usia dini usia 3-5 tahun mengenai materi tema binatang dengan memenuhi kriteria kelayakan dari aspek media dan materi. Multimedia pembelajaran ini dinyatakan “layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini usia 3-5 tahun dengan karakteristik yang telah disebutkan di bab sebelumnya, hal ini dibuktikan dari hasil penilaian produk yang telah dilakukan oleh ahli media menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran ini memperoleh kategori “baik” sehingga masuk kriteria “layak” dengan skor rata rata keseluruhan 2,83. Hasil penilaian yang telah dilakukan oleh ahli materi menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran ini memperoleh kategori “baik” sehingga masuk kedalam kriteria “layak” dengan skor rata-rata keseluruhan 2,59. Selanjutnya hasil uji coba produk diperoleh rata-rata keseluruhan 0,93 masuk dalam “layak”, dan hasil uji coba pemakaian diperoleh rata-rata keseluruhan 1 masuk kedalam kriteria “layak”.

Saran

Guru atau pendamping diharapkan dapat memanfaatkan produk multimedia pembelajaran ini sebagai salah satu alternatif media

pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Peneliti lain diharapkan dapat mengembangkan produk multimedia pembelajaran ini menjadi lebih sempurna dari yang telah dikembangkan oleh peneliti, serta dapat mengetahui pengaruh dan menguji keefektifan dari multimedia pembelajaran ini dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar, 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Oetomo. Budi Sutedjo Dharma. 2002. *Perencanaan dan Pembangunan Sistem Informasi*, Yogyakarta. Andi
- Munir. 2009. *Pembelajaran. Jarak Jauh (Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi)*. Bandung Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Syamsuar, Muchtar. (1987), *Dimensi Supervisi Pendidikan*, Bandung: Alfabeta

BIODATA PENULIS

Nama lengkap penulis Lintang Ripti Listianingtyas. Penulis lahir di Boyolali, 21 Juni 1995. Saat ini penulis bertempat tinggal di Belakan, RT 03 RW 01, Kelurahan Siswodipuran, Kecamatan Boyolali, Kabupaten Boyolali.

Penulis mulai menempuh pendidikan formal di SD Negeri 7 Boyolali dan lulus pada tahun 2007, kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Boyolali dan lulus pada tahun 2010. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Boyolali dan lulus pada tahun 2013.