

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BEMO CERIA UNTUK MENGENALKAN PENGETAHUAN MORAL  
ANAK TK KELOMPOK B**

**Mufida Nur Maisaroh**  
**Pendidikan Guru PAUD, Universitas Negeri Yogyakarta**  
**e-mail: [mufida.nur@student.uny.ac.id](mailto:mufida.nur@student.uny.ac.id)**

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif Bemo Ceria (Belajar Moral Cerita Anak) untuk mengenalkan pengetahuan moral anak TK usia kelompok B. Jenis penelitian dan pengembangan ini mengadopsi model pengembangan Borg and Gall yang meliputi: 1) penelitian dan pengumpulan informasi awal, 2) perencanaan, 3) pengembangan format produk awal, 4) uji coba lapangan awal, 5) revisi produk utama, 6) uji coba lapangan utama, dan 7) revisi produk akhir. Subjek penelitian ini adalah 148 anak di TK Kelompok B Gugus I Seyegan. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket untuk validasi ahli materi dan ahli media, angket penilaian guru, observasi, dan wawancara. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penilaian akhir dari ahli materi mendapat jumlah nilai 54 berkriteria sangat baik dan penilaian ahli media memperoleh jumlah nilai 94 berkategori sangat baik. Hasil penilaian rerata skor keseluruhan pada uji coba lapangan adalah 49,1 berkategori baik. Sehingga multimedia Bemo Ceria yang dikembangkan layak digunakan untuk mengenalkan pengetahuan moral pada anak usia TK B.

**Kata kunci:** *multimedia, pengetahuan moral, anak TK B*

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA LEARNING BEMO CERIA  
TO INTRODUCE THE MORAL KNOWLEDGE FOR GROUP B  
KINDERGARTEN CHILDREN**

**Abstract**

*This research aims to develop interactive multimedia learning Bemo Ceria (Learning Moral Children's Stories) to introduce the moral knowledge of group B kindergarten children. This type of research and development adopts Borg and Gall development model which include: 1) research and information collecting, 2)planning, 3) develop preminary form or product, 4) preliminary field testing, 5)main product revision, 6)main field testing, 7) operational product revision. The subject of this research was 148 children in group B of cluster I Kindergarten Seyegan. Data collection in this research used a questionnaire for validation of material expert and media expert, teacher assessment questionnaire, observation, and interview. The results of the study were analyzed using quantitative and qualitative descriptive. The results of the final assessment from the material expert received a score of 54 with very good criteria and the media expert received a score of 94 was very good criteria. The results of the average score of the overall score on the field trial are 49 , 1 categorized as good criteria. So that the multimedia of Bemo Ceria that was deemed feasible was used to introduce moral knowledge to group B kindergarten children.*

**Keywords:** *multimedia, moral knowledge, group B*

## PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran penting dalam mempersiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Upaya membentuk generasi yang berkualitas melalui pendidikan merupakan salah satu langkah yang tepat untuk memperbaiki kehidupan bangsa dan negara. Berdasarkan Undang-Undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk menyiapkan SDM yang cerdas, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia dan terampil bagi diri sendiri, masyarakat maupun bangsa dan negara. Maka dari itu pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia.

Pendidikan di Indonesia terbagi ke dalam empat jenjang, yaitu anak usia dini, dasar, menengah, dan tinggi. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 28 ayat 1 bahwa anak usia dini adalah anak yang masuk rentang usia 0-6 tahun. Anak usia dini merupakan masa yang kritis dalam perkembangan atau disebut dengan masa *golden age*. Masa *golden age* adalah masa ketika anak memiliki banyak potensi yang sangat baik untuk dikembangkan.

Menurut Gardner yang dikutip oleh Mulyasa (2012: 2) bahwa perkembangan otak manusia mengalami lompatan yang amat pesat yaitu mencapai 80% yang terjadi pada masa anak usia dini. Atas dasar inilah pendidikan pada anak usia dini membutuhkan perhatian lebih. Salah satu aspek penting yang perlu perhatian lebih adalah pendidikan moral anak usia dini. Perkembangan moral usia dini merupakan hal yang sangat vital terutama untuk pembentukan karakter anak di usia dewasa, maka di usia dini inilah dasar pengenalan moral anak perlu diperhatikan.

Perkembangan moral anak ditandai dengan kemampuan anak untuk memahami aturan, norma, dan etika yang berlaku (Suyanto, 2005: 67). Mengingat moralitas merupakan faktor penting dalam kehidupan manusia maka sejak dini harus mendapatkan stimulasi terhadap perkembangannya. Senada dengan pendapat Thomas Lickona dalam (Fadlillah dan Khorida, 2013: 21) juga

mengemukakan bahwa dalam pembentukan karakter terdiri dari tiga bagian yang berhubungan yaitu *moral knowing* (pengetahuan moral), *moral feeling* (perasaan moral), dan *moral behavior* (perilaku moral). Mengacu pada pendapat tersebut maka pengenalan pengetahuan moral pada anak adalah permulaan dalam perkembangan moral yang akan terus berkembang bila distimulasi dengan baik sejalan dengan meningkatnya intelegualitas anak.

Menurut Kesuma, dkk. (2011: 72) pengetahuan moral merupakan kemampuan yang terbentuk setelah seseorang belajar mengenal teori-teori nilai (bukan peristiwa konkret), dalam rangka memahami teori-teori tersebut termasuk bagaimana cara pengaplikasiannya. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal tahun 2012 mengemukakan beberapa indikator nilai moral yang dapat digunakan sebagai acuan pengenalan pengetahuan moral pada anak. Seperti indikator nilai jujur yaitu anak mengerti mana milik pribadi dan milik bersama, mau merawat dan menjaga benda milik bersama, terbiasa berkata jujur, terbiasa mengembalikan benda yang bukan miliknya, menghargai milik bersama, mau mengakui kesalahan, meminta maaf jika salah dan memaafkan teman yang berbuat salah, menghargai keunggulan orang lain, tidak menumpuk mainan atau makanan untuk diri sendiri. Indikator karakter mandiri antara lain dapat menentukan keinginannya sendiri dapat memilih mainannya sendiri, senang melakukan sesuatu tanpa dibantu, mengetahui batas kemampuan sendiri dapat mengambil keputusan sendiri atau dengan sedikit arahan, menghargai bantuan orang lain, tidak mudah mengeluh dan cengeng tidak penakut.

Selain nilai moral yang disebutkan di atas, Zuriyah (2015: 68) juga mengemukakan beberapa nilai moral yang perlu dikenalkan pada anak antara lain tata krama dan sopan santun yaitu sikap dan perilaku sopan santun dalam bertindak dan bertutur kata terhadap orang lain tanpa menyinggung/menyakiti serta menghargai tata cara yang berlaku sesuai dengan norma, budaya dan adat istiadat. Selain itu nilai tanggungjawab yaitu sikap dan perilaku seseorang untuk

melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya ia lakukan terhadap dirinya sendiri, masyarakat, lingkungan (alam sosial), Negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

Beberapa nilai moral diatas dapat dikenalkan pada anak dengan menggunakan media. Media pembelajaran merupakan perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dianggap penting, hal tersebut sesuai pandangan Levie dan Lentz (dalam Arsyad, 2011: 16-17) bahwa penggunaan media dalam pembelajaran mempunyai beberapa fungsi menyangkut atensi (menarik perhatian siswa), afeksi (menggugah emosi dan sikap siswa), kognisi (memperluas pemahaman informasi) dan kompensatoris (mengakomodasi siswa yang lemah menerima informasi verbal). Sebagai perantara yang digunakan dalam pembelajaran, media harus memperhatikan kriteria pemilihan media pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan, materi, karakteristik peserta didik, lingkungan pembelajaran sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

Berkaitan dengan perkembangan moral anak serta penggunaan media belajar pengenalan moral, peneliti melakukan observasi di beberapa TK Kecamatan Seyegan pada tanggal 26-28 Februari 2018. Berdasarkan pengamatan peneliti, anak-anak belum memahami beberapa nilai moral, ada anak yang sudah memahami perilaku yang baik dan buruk seperti anak mau mengucapkan terima kasih namun masih perlu bimbingan guru, anak-anak juga belum terbiasa mengucapkan *maaf* ketika melakukan kesalahan maupun mengucapkan permissi ketika melewati guru dan orangtua. Selain itu beberapa anak tidak mau menyelesaikan tugasnya ketika mendapatkan tugas menggunting dan mewarnai gambar. Anak-anak juga sudah dibiasakan untuk mandiri dan disiplin dengan meletakkan barang sesuai dengan tempatnya, namun ketika anak menggunakan mainan sekolah banyak anak yang belum memahami pembiasaan tersebut sehingga anak tidak mau mengembalikan mainan pada tempatnya setelah digunakan. Ketika bermain pun anak cenderung berebutan dan tidak ada yang mau mengalah. Berdasarkan pengamatan

inilah peneliti menyimpulkan bahwa pengenalan moral pada anak di TK gugus I Seyegan belum optimal.

Selain melakukan observasi pada perkembangan moral anak, peneliti juga mengamati proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan pengamatan peneliti ketika pembelajaran berlangsung, guru di TK tersebut sudah menyampaikan materi mengenai pengetahuan moral namun belum optimal. Guru cenderung menyampaikan pesan moral dengan menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA). Beberapa guru juga menyampaikan pesan moral melalui cerita yang disampaikan dengan verbal tanpa menggunakan media, sehingga anak kurang fokus dalam memperhatikan apa yang disampaikan guru.

Pengumpulan informasi di lapangan juga diperkuat dengan wawancara terhadap guru-guru di Gugus I TK Kecamatan Seyegan. TK di Gugus I Kecamatan Seyegan berjumlah 7 TK. Wawancara dilakukan pada tanggal 26-28 Februari 2018 di seluruh TK gugus I Kecamatan Seyegan. Berdasarkan hasil wawancara 7 guru TK sudah mengenalkan moral dengan metode pembiasaan di sekolah dan refleksi di akhir pembelajaran. Sedangkan 4 guru lainnya, beberapa kali mengenalkan moral melalui cerita sederhana tanpa menggunakan media maupun menggunakan media sederhana seperti buku cerita. Media yang sering digunakan dalam mengenalkan pengetahuan moral adalah LKA dan buku cerita.

Menurut pendapat beberapa guru, nilai moral tidak hanya perlu dikenalkan di lingkungan sekolah, akan tetapi yang terpenting adalah pengenalan serta pembiasaan di rumah. Namun pada kenyataannya, banyak orangtua yang sibuk bekerja sehingga pembiasaan dan perilaku anak kurang mendapat perhatian. Selain itu menurut penuturan guru dan orangtua saat ini anak-anak cenderung tertarik dengan game atau video dalam gadget dan komputer, sehingga anak-anak saat ini sangat antusias bermain menggunakan *gadget* ataupun komputer daripada bermain diluar rumah. Guru juga mengeluhkan kurangnya penjagaan orangtua dalam penggunaan *gadget* pada anak serta terbatasnya permainan edukasi yang menarik bagi anak terutama dalam pengenalan moral.

Berdasarkan hasil observasi serta wawancara maka dapat disimpulkan bahwa di TK Kecamatan Seyegan membutuhkan media yang menarik bagi anak ketika mengenalkan nilai-nilai moral di kelas maupun di rumah dengan didampingi guru atau orangtua. Berangkat dari permasalahan ini peneliti ingin mencari solusi dalam menangani permasalahan yang telah diungkapkan diatas. Mengenalkan pengetahuan moral pada anak TK kelompok B dengan cara yang menyenangkan melalui multimedia pembelajaran interaktif merupakan solusi untuk pemecahan masalah tersebut.

Beberapa penelitian membuktikan bahwa penggunaan komputer dalam pembelajaran menunjang efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, salah satunya penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam kelas dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mayer, McCarthy dan Walton (dalam Widyatmojo, 2017: 41) menyebutkan bahwa multimedia telah memberikan banyak manfaat bagi penggunaannya. Keuntungan belajar lebih besar 56%, konsistensi belajar lebih baik 50-60% dan retensi konten 25-50% lebih tinggi. Penelitian tersebut juga didukung dengan pendapat Semiawan (2008:55) bahwa penggunaan komputer dapat meningkatkan inteligensi anak karena dorongan rasa ingin tahu anak yang tinggi. Hal senada dijelaskan oleh Warsita (2008:140) bahwa pemanfaatan komputer dapat meningkatkan prestasi hasil belajar dengan penggunaan waktu dan biaya yang relatif kecil.

Peneliti melakukan penelitian ini bermaksud ingin mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis komputer yang menyenangkan dengan kegiatan main berupa rangkaian cerita tentang pengenalan beberapa nilai moral yang dilengkapi dengan permainan dan tanya jawab. Media pembelajaran tersebut diberi nama Bemo Ceria yang merupakan singkatan dari "Belajar Moral Cerita Anak".

## **METODE**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang mengadopsi dari prosedur pengembangan Borg and Gall. Produk yang

dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif Bemo Ceria yang berbasis IT sebagai media pendukung pengenalan nilai moral. Dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti hanya mengikuti 7 dari 10 prosedur. Tahap pengembangan dalam penelitian ini meliputi: penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba lapangan awal, revisi produk utama, uji coba lapangan utama, dan revisi produk akhir.

Subjek uji coba lapangan awal adalah dua kelas kelompok B yaitu 25 anak kelompok B TK ABA Margomulyo I pada tanggal 2 Oktober 2018 dan 17 anak TK Laborat Darma Wanita pada tanggal 3 Oktober 2018. Sedangkan subjek uji coba lapangan utama terhadap lima kelas kelompok B yaitu 25 anak kelompok B TK ABA Bhakti PKK I pada tanggal 9 Oktober 2018, 25 anak TK ABA Pete pada tanggal 11 Oktober 2018, 18 anak TK ABA Margoluwih 1 pada tanggal 13 Oktober 2018, 24 anak kelompok B TK ABA Margoluwih II pada tanggal 17 Oktober 2018 dan 20 anak kelompok B TK ABA Margodadi II.

Pengambilan data penelitian menggunakan teknik pengumpulan data wawancara, observasi, dan angket. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Tahap pertama adalah penelitian dan pengumpulan informasi awal yang dilakukan dengan observasi langsung saat pembelajaran sedang berlangsung. Selain itu untuk menguatkan dan menambah informasi peneliti melakukan wawancara dengan beberapa guru dan wali siswa di sekolah tersebut. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pengetahuan moral anak belum optimal dan masih terbatasnya media pengenalan moral di sekolah tersebut. Selain itu anak-anak sangat tertarik dengan media video maupun *game*, namun masih sedikitnya *game* edukasi yang aman untuk anak terutama mengenai pengetahuan moral, sehingga anak membutuhkan adanya suatu media baru yang

dapat menarik anak dalam mengenal pengetahuan moral. Seperti yang diungkapkan Sadiman, dkk (2012: 17) penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik, memberikan perangsang belajar yang sama, menyamakan pengalaman, menimbulkan persepsi yang sama.

Tahap kedua adalah perencanaan, berdasarkan data yang telah dikumpulkan peneliti berencana akan mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer berupa multimedia interaktif untuk mengenalkan moral pada anak yang disesuaikan dengan kebutuhan di lapangan. Media tersebut adalah multimedia Bemo Ceria atau Belajar Moral Cerita Anak. Media ini didasari oleh pendapat Kohlberg (dalam Crain, 2007: 231) mengenai tahapan perkembangan moral anak TK kelompok B termasuk dalam tingkat prakonvensional. Pada tahap ini anak tanggap terhadap aturan-aturan budaya dan terhadap ungkapan-ungkapan budaya mengenai baik dan buruk, benar dan salah. Sehingga dalam pengembangan multimedia Bemo Ceria disesuaikan dengan tahap perkembangan anak usia TK kelompok B yaitu mengenalkan aturan budaya serta perilaku baik dan buruk.

Materi dalam multimedia Bemo Ceria disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak yang didasari oleh kurikulum 2013 mengenai tingkatan perkembangan moral pada anak. Penyajian materi dalam media ini didesain sedemikian rupa agar saat digunakan dapat menumbuhkan motivasi. Selain itu, media ini menyediakan beberapa permainan yang diharapkan dapat menimbulkan interaksi antara media dengan si pengguna sehingga membuat anak aktif.

Tahap ketiga adalah pengembangan format produk awal yang dimana dalam pembuatannya disesuaikan dengan karakteristik anak yang terkait dengan ukuran, bahan, penggunaan dan keamanan. Pengembangan media ini mengacu pada pendapat Latif (dalam Khadijah, 2015: 42) yang mengungkapkan syarat pembuatan media pembelajaran anak usia dini antara lain: Segi edukatif/nilai-nilai pendidikan yaitu disesuaikan dengan kurikulum PAUD dan kaidah mengajar yaitu sesuai dengan tingkat kemampuan anak sehingga mendorong

aktivitas anak dan membantu kelancaran kegiatan belajar mengajar. Segi teknik yang berkaitan dengan kebenaran, ketelitian, keawetan (kuat dan tahan lama), ketahanan, keamanan, ketepatan ukuran dan komparabilitas (keluasan/fleksibilitas). Estetika yang berkaitan dengan keindahan yaitu: bentuk yang elastis, kesesuaian ukuran dan warna yang sesuai.

Setelah media pembelajaran selesai dirancang dan diproduksi, tahap selanjutnya adalah validasi media kepada ahli materi dan ahli media. Media pembelajaran yang diproduksi merupakan produk awal, sehingga terdapat kemungkinan adanya revisi. Penilaian dari segi materi terdiri dari aspek ketepatan materi, materi, kejelasan informasi, bahasa dan motivasi. Sedangkan dari segi media terdiri dari aspek edukatif, estetika dan teknis.

Berdasarkan hasil dari penilaian ahli materi menunjukkan bahwa secara keseluruhan multimedia Bemo Ceria mendapat jumlah nilai 54. Jumlah nilai tersebut jika dilihat berdasarkan konversi data kuantitatif ke data kualitatif, maka media pembelajaran yang dikembangkan mendapat kriteria sangat baik dengan evaluasi penilaian “layak uji coba tanpa revisi”.

Selain validasi ahli materi, multimedia Bemo Ceria juga divalidasi oleh ahli media. Hasil dari penilaian ahli media tahap pertama menunjukkan bahwa multimedia Bemo Ceria mendapat jumlah nilai 60. Jumlah skor tersebut jika dilihat berdasarkan konversi data kuantitatif ke data kualitatif, maka media pembelajaran yang dikembangkan mendapat kriteria cukup baik dengan evaluasi penilaian “kurang layak”. Pada tahap validasi ini ahli media peneliti mendapatkan beberapa saran untuk merevisi media yang akan dikembangkan.

Selanjutnya validasi kedua penilaian ahli media secara keseluruhan mendapatkan skor 83. Jumlah skor tersebut jika dilihat berdasarkan konversi data kuantitatif ke data kualitatif, maka media pembelajaran yang dikembangkan mendapat kriteria sangat baik dengan evaluasi penilaian “layak uji coba lapangan dengan revisi”. Kemudian dilanjutkan validasi tahap ketiga mendapatkan skor 94. Jumlah skor tersebut jika dilihat berdasarkan konversi data kuantitatif ke data kualitatif, maka media pembelajaran yang dikembangkan mendapat

kriteria sangat baik dengan evaluasi penilaian “layak uji coba lapangan tanpa revisi”.

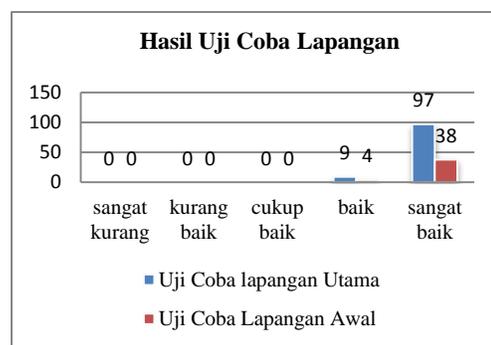
Setelah validasi ahli materi dan media tahap selanjutnya adalah uji coba lapangan awal dengan subjek penelitian seluruh anak kelompok B TK Margomulyo I dan TK Laborat Dharma Wanita dengan jumlah 42 anak. Pada uji coba lapangan awal ini anak bermain dengan pendampingan guru. Pendampingan oleh guru diperlukan untuk memberikan refleksi serta melakukan tanya jawab pada setiap permainan. Hasil dari uji coba awal pada media yang dikembangkan dinyatakan sangat baik karena mencapai jumlah nilai rata-rata 48,9 dengan persentase kelayakan sebesar 90%. Dalam uji coba lapangan awal ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia Bemo Ceria sangat baik dan layak untuk dilanjutkan pada tahap uji coba lapangan utama.

Selain itu pada saat uji coba terlihat anak-anak sangat tertarik dan antusias saat menggunakan media. Perubahan sikap saat menggunakan media juga ditunjukkan dengan sikap anak yang berubah menjadi aktif menjawab maupun mengikuti permainan yang ada. Hal ini sesuai dengan manfaat dan tujuan penggunaan media pembelajaran yang dikemukakan Sudjana dan Rivai (2010: 2) yang mengungkapkan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain: pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak bosan, siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain. Hal tersebut juga sejalan dengan hasil penilaian angket guru berdasarkan uji coba lapangan awal yang menyatakan bahwa media yang dikembangkan peneliti sangat membantu dalam mempermudah anak mengenal pengetahuan moral. Selain itu materi yang disajikan sangat efektif dan efisien karena terdapat dalam satu media dengan penggunaan dan penyimpanan yang sangat mudah.

Setelah dilakukan uji coba lapangan awal, peneliti tidak merevisi produk karena tidak ada

kendala saat pelaksanaan dan tidak terdapat kritik maupun saran dari guru maupun siswa. Selanjutnya peneliti melakukan uji coba lapangan utama dengan subjek penelitian kelompok B yaitu 25 anak kelompok B TK ABA Bhakti PKK I, 25 anak TK ABA Pete, 18 anak TK ABA Margoluwih I, 24 anak kelompok B TK ABA Margoluwih II dan 20 anak kelompok B TK ABA Margodadi II dengan total jumlah subjek penelitian sebanyak 106 anak. Pada uji coba lapangan ini media yang dikembangkan dinyatakan sangat baik karena mencapai nilai rata-rata 49,4 dengan persentase kelayakan sebesar 91%.

Berikut ini adalah data hasil uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan utama yang telah dilakukan peneliti:



Grafik 1. Hasil Uji Coba Lapangan

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai kriteria sangat baik mencapai persentase sebesar 91%. Sedangkan rata-rata keseluruhan dari uji coba lapangan awal dan utama adalah 49,1 dengan kategori sangat baik. Berikut ini adalah data rata-rata keseluruhan hasil uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan utama yang telah dilakukan peneliti:

Tabel 1. Hasil Uji Coba Lapangan Awal dan Utama

No.	Uji Coba	Rata-Rata Keseluruhan	Kategori
1	Uji Coba Lapangan Awal	48,9	Sangat baik
2	Uji Coba Lapangan Utama	49,4	Sangat baik
<b>Total</b>		<b>49.1</b>	<b>Sangat baik</b>

Berdasarkan data diatas, Pada tahap uji coba lapangan utama ini, multimedia Bemo Ceria tidak mengalami revisi karena baik dari hasil pengamatan maupun respon yang ditunjukkan anak adalah baik. Dalam uji coba lapangan utama ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia Bemo Ceria sangat baik dan layak untuk digunakan sebagai media pengenalan pengetahuan moral untuk anak TK kelompok B.

### **Pembahasan**

Pembuatan multimedia pembelajaran interaktif Bemo Ceria didasarkan oleh beberapa hal, diantaranya merujuk pada penelitian yang relevan. Penelitian yang menjadi acuan dari penelitian ini adalah penelitian oleh Singh Shilpa dan Mishra Sunita yang berjudul Studi Tentang Peran Multimedia dalam Pendidikan Anak Usia Dini (2013). Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi peran berbagai jenis perangkat multimedia dan pengaruh dalam pendidikan anak usia dini (3-6 tahun) . Hasilnya mengungkapkan bahwa peran berbagai jenis perangkat multimedia memberikan pengaruh positif yang sangat signifikan pada kinerja akademik anak-anak. Perangkat multimedia memiliki kualitas untuk meningkatkan pendidikan awal. Televisi bermanfaat untuk peningkatan pengetahuan tentang nilai-nilai moral pada anak usia dini. Komputer menyediakan pengetahuan yang benar dengan cara interaktif. Video sebagian besar didasarkan pada situasi nyata sehingga anak-anak dapat berinteraksi dengan mudah. Animasi sangat mempengaruhi pikiran anak-anak dalam meningkatkan penampilan akademis mereka. Presentasi dengan proyektor slide meningkatkan perhatian anak-anak.

Selain itu Penelitian ini merujuk pada penelitian yang dikembangkan oleh Arum Sari (2017) dari program studi PGPAUD UNY yang berjudul “Pengembangan Multimedia “M-PIPED” untuk Pengetahuan Emosi Diri pada Anak Kelompok B”. Penelitian ini menghasilkan CD interaktif untuk mengenalkan emosi diri pada anak. Hasil validasi oleh ahli materi dan media mendapatkan skor 4,3 yang artinya sangat baik, sedangkan hasil dari uji coba media oleh

anak mendapatkan persentase sebesar 93% dan hasil uji coba media oleh guru mendapatkan persentase sebesar 100%. Berdasarkan hasil tersebut, penelitian ini menunjukkan bahwa CD interaktif yang dikembangkan sangat layak digunakan oleh anak kelompok B sebagai alternatif media pembelajaran pengenalan emosi diri.

Berdasarkan penelitian yang relevan diatas disimpulkan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran anak usia dini sangat efektif. Hal ini juga didukung oleh pendapat Semiawan (2008: 55) bahwa penggunaan komputer dapat meningkatkan inteligensi anak karena dorongan rasa ingin tahu anak yang tinggi. Hal senada dijelaskan oleh Warsita (2008: 140) bahwa pemanfaatan komputer dapat meningkatkan prestasi hasil belajar dengan penggunaan waktu dan biaya yang relatif kecil. Oleh karena itu peneliti berusaha mengembangkan multimedia yang digunakan sebagai media untuk menstimulasi kemampuan mengenal pengetahuan moral pada anak TK B secara menyenangkan dan melibatkan anak secara langsung.

### **PENUTUP**

Multimedia Bemo Ceria dikategorikan sangat baik dan layak dipakai. Hal tersebut terbukti dengan hasil validasi ahli materi yang menyatakan bahwa multimedia Bemo Ceria mendapat jumlah skor 54 dengan nilai evaluasi layak uji coba tanpa revisi. Sedangkan hasil dari penilaian akhir ahli media tahap pertama menunjukkan bahwa multimedia Bemo Ceria mendapatkan skor 94 dengan evaluasi penilaian layak uji coba lapangan tanpa revisi.

Selain itu dibuktikan juga dengan hasil uji coba lapangan yang dilakukan terhadap 148 anak kelompok B TK Gugus I PAUD Seyegan Sleman. Uji coba lapangan awal mendapatkan jumlah rata-rata nilai 48,9 dengan persentase kelayakan sebesar 90%. Sedangkan uji coba lapangan utama mendapatkan jumlah rata-rata nilai 49,4 dengan persentase kelayakan sebesar 91%. Skor rata-rata keseluruhan uji coba lapangan awal dan utama adalah 49,1 dan dinyatakan sangat baik dan layak digunakan. Berdasarkan hasil uji coba lapangan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa multimedia

Bemo Ceria ini sangat baik dan layak sebagai media pembelajaran pengenalan pengetahuan moral untuk anak TK kelompok B.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Crain, W. (2007). *Teori perkembangan konsep dan aplikasi*. (Terjemahan Yudi Santoso). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Depdiknas. (2003). Undang-undang RI No.20 tahun 2003. Tentang sistem pendidikan nasional.
- Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. (2012). *Pedoman pendidikan karakter pada pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal, Dan Informal Kementerian Pendidikan Nasional.
- Fadlillah, M. & Khorida, L.M. (2013). *Pendidikan karakter anak usia dini: konsep & aplikasinya dalam PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kesuma, D., Triatna, C., & Permana, J. (2011). *Pendidikan karakter: kajian teori dan praktik di sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Khadijah. (2015). *Media pembelajaran anak usia dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Sadiman, A.S. dkk. (2009). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sari, A. (2017). Pengembangan multimedia “M-PIPED” untuk pengetahuan emosi diri pada anak tk kelompok B, *Skripsi*, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Semiawan, C.R. (2008). *Belajar dan pembelajaran prasekolah dan sekolah dasar*. Jakarta: Indeks.
- Shilpa, S. & Sunita, M. (2013). *Studi tentang peran multimedia dalam pendidikan*

*anak usia dini*. *International Journal of Humanities and Social Science Invention* . Volume 2 Edisi 6 . www.ijhssi.org (diunduh pada tanggal 19 Agustus 2018).

- Suyanto, S. (2005). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Wantah, M.J. (2005). *Pengembangan disiplin dan pembentukan moral pada anak usia dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan, dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi pembelajaran landasan dan aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Widyatmojo, G., Muhtadi, A. (2017). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbentuk game untuk menstimulasi aspek kognitif dan bahasa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. Volume 4, No 1, April 2017 (38-49).
- Zuriah, N. (2015). *Pendidikan moral dan budi pekerti dalam perspektif perubahan: menggagas plattform pendidikan budi pekerti kontekstual dan futuristik*. Jakarta: Bumi Aksara.

#### BIODATA PENULIS

Penulis bernama Mufida Nur Maisaroh merupakan mahasiswa PG PAUD angkatan 2014. Penulis merupakan anak ke tiga dari empat bersaudara. Lahir di Sleman, Kota Yogyakarta pada tanggal 24 Juli 1995. Penulis pernah bersekolah di SDIT Ibnu Abbas dan lulus pada tahun 2006, SMP di Pondok Pesantren Islamic Centre Bin Baz lulus tahun 2010, serta MA Islamic Centre Bin Baz lulus tahun 2013. Pada tahun 2014 penulis diterima di Universitas Negeri Yogyakarta pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.