

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF TEMA BINATANG
DI RA AL-AZHAR PALANGKA RAYA**



**OLEH :
DESY ANGGRAENI**

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA

2021 M/1443 H

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF TEMA BINATANG
DI RA AL-AZHAR PALANGKA RAYA**

Skripsi

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Untuk Memenuhi
Sebagian Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

Desy Anggraeni

NIM. 1701180041

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN TARBIYAH
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
2021 M/1443 H**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Desy Anggraeni
NIM : 1701180041
Jurusan/Prodi : Tarbiyah/Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Tema Binatang Di RA Al-Azhar Palangka Raya”, adalah benar karya saya sendiri. Jika dikemudian hari karya ini terbukti merupakan duplikat atau plagiat. Maka skripsi dan gelar saya peroleh dibatalkan.

Palangka Raya, 04 Oktober 2021
Yang membuat pernyataan,



Desy Anggraeni
NIM. 1701180041

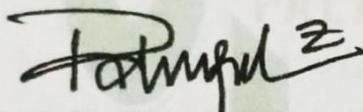
PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Interaktif Tema Binatang
Di RA Al-Azhar Palangka Raya
Nama : Desy Anggraeni
NIM : 1701180041
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Jenjang : Strata Satu (S1)

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, dapat disetujui untuk disidangkan oleh Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya.

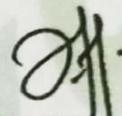
Palangka Raya, 04 Oktober 2021

Pembimbing I,



Dr. Hj Rodhatul Jennah, M.Pd
NIP. 19671003 199303 2 001

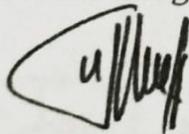
Pembimbing II,



Muzakki, M.Pd
NIP. 19860515 201903 1 012

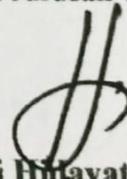
Mengetahui :

Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Nurul Wahdah, M.Pd
NIP. 198003072006042004

Ketua Jurusan Tarbiyah



Sri Hidayati, M.A
NIP. 197209291998032002

NOTA DINAS

Perihal : Mohon Diuji Skripsi
Saudari Desy Anggraeni

Palangka Raya, 04 Oktober 2021

Kepada
Yth. Ketua Jurusan Tarbiyah FTIK
IAIN Palangka Raya
di
PALANGKA RAYA

Assalamua'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, memeriksa, dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara :

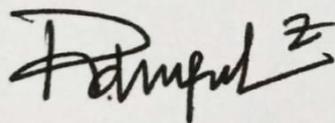
Nama : **Desy Anggraeni**
NIM : **1701180041**
Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF TEMA
BINATANG DI RA AL-AZHAR PALANGKA
RAYA.**

Sudah dapat diujikan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan di IAIN Palangka Raya. Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

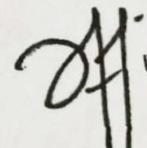
Wassalamua'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Hj Rodhatul Jennah, M.Pd
NIP. 19671003 199303 2 001



Muzakki, M.Pd
NIP. 19860515 201903 1 012

PENGESAHAN SKRIPSI

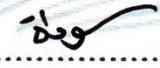
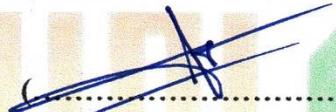
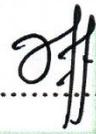
Judul Skripsi : Pengembangan Media Interaktif Tema Binatang di
RA Al-Azhar Palangka Raya
Nama : Desy Anggraeni
NIM : 1701180041
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Telah diuji dalam Sidang/Munaqasah Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya pada :

Hari : Jum'at

Tanggal : 22 Oktober 2021 M / 15 Rabiul Awal 1443 H

TIM PENGUJI:

1. Saudah, M.Pd.I (Ketua Sidang / Penguji)  (.....)
2. H. Abdul Azis, M.Pd (Penguji Utama)  (.....)
3. Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd (Penguji)  (.....)
4. Muzakki, M.Pd (Sekretaris / Penguji)  (.....)

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

IAIN Palangka Raya




Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd
NIP. 196710031993032001

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF TEMA BINATANG

DI RA AL-AZHAR PALANGKA RAYA

ABSTRAK

Media interaktif merupakan salah satu cara mengembangkan media pembelajaran yang aktif. Melalui perkembangan zaman yang maju saat ini diharapkan guru yang profesional dapat menggunakan peluang yang ada untuk kegiatan pembelajaran. Kecanggihan teknologi yang ada dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai sarana pembelajaran yang efektif dan efisien. Penelitian ini bertujuan untuk : 1) mendeskripsikan pengembangan media interaktif tema binatang di RA Al-Azhar Palangka Raya. 2) mengetahui kelayakan media interaktif dengan tema binatang di RA Al-Azhar Palangka Raya.

Metode penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Model yang digunakan yaitu ADDIE. Dengan empat tahapan pengembangan yaitu: 1) *analysis*, 2) *design*, 3) *development*, 4) *evaluation*. Sedangkan *implementation* tidak digunakan karena tidak ada uji coba.

Hasil penelitian pengembangan media interaktif menggunakan model ADDIE. 1) Ada empat tahapan pengembangan yaitu : *analysis*, meliputi analisis kebutuhan, analisis karakter, analisis materi. *Design*, meliputi pembuatan RPPH, rancangan media interaktif. *Development*, meliputi tahapan pembuatan media interaktif. *Evaluation*, meliputi ahli materi dan ahli media. Sedangkan *implementation* tidak digunakan karena tingkat perkembangan anak usia dini anak belum mampu mengisi angket, kecuali anak diberikan pendampingan untuk mengisi lembar pengamatan berupa angket terhadap respon anak. 2) Berdasarkan hasil validasi ahli materi mendapatkan skor 39 dengan jumlah persentase kelayakan 97,5% termasuk kategori “sangat layak”. Hasil Validasi ahli media mendapatkan skor 38 dengan jumlah persentase kelayakan 95% termasuk kategori “sangat layak”. Dari hasil penilaian tersebut, pengembangan media interaktif dengan tema binatang di RA Al-Azhar Palangka Raya direkomendasikan oleh ahli materi dan ahli media layak untuk digunakan sebagai media interaktif untuk anak usia dini.

Kata kunci : Media Interaktif, Tema Binatang

DEVELOPMENT OF ANIMAL THEME INTERACTIVE MEDIA

IN RA AL-AZHAR PALANGKA RAYA

ABSTRACT

Interactive media is one way to develop an active learning medium. Through the development of today's advanced times, it is expected that professional teachers can use the opportunities available for learning activities. The sophistication of existing technology can be utilized by teachers as an effective and efficient means of learning. The objectives of this study were : 1) To describe the development of interactive media animal themes at RA Al-Azhar Palangka Raya. 2) To find out the feasibility of interactive media with animal themes at RA Al-Azhar Palangka Raya.

This research method was *Research and Development (R&D)*. The model used was ADDIE. With four stages of development, namely: 1) *analysis*, 2) *design*, 3) *development*, 4) *evaluation*. Implementation is not used because there are no trials.

The results of interactive media development research used the ADDIE model. 1) There were four stages of development, namely: *analysis*, including needs analysis, character analysis, material analysis. *Design*, includes the creation of RPPH, interactive media design. *Development*, includes the stages of creating interactive media. *Evaluation*, including material experts and media experts. While *implementation* was not used because the level of early childhood development of children has not been able to fill the questionnaire, unless the child gave assistance to fill out an observation sheet in the form of a questionnaire to the child's response. 2) Based on the results of validation of experts the material got a score of 39 with a 97.5% eligibility percentage including the "very decent" category. Media expert validation results get a score of 38 with a 95% eligibility percentage including the "very decent" category. From the results of the assessment, the development of interactive media with animal themes at RA Al-Azhar Palangka Raya recommended by material experts and media experts deserves to be used as an interactive media for early childhood.

Keywords: Interactive Media, Animal Theme

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang Shalawat dan salam selalu tercurah kepada Nabi Besar Muhammad SAW dan para pengikutnya. Saya merasa bersyukur kepada Allah SWT karena berkah limpahan taufik dan hidayah-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Interaktif Tema Binatang Di RA Al-Azhar Palangka Raya”**. Skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat untuk meraih gelar sarjana program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis dibimbing dan diarahkan oleh berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Rektor Khairil Anwar, M.Ag Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya yang telah memberikan fasilitas selama penulis mengikuti perkuliahan.
2. Ibu Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
3. Ibu Dr. Nurul Wahdah, M.Pd Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya yang telah mengetahui dalam proses persetujuan dan munaqasah skripsi.

4. Ibu Sri Hidayati, M.A Ketua Jurusan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya yang telah membantu dalam proses persetujuan dan munaqasah skripsi.
5. Ibu Saudah, M.Pd Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Jurusan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya yang telah memberikan motivasi selama diperkuliahan.
6. Ibu Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd, selaku dosen pembimbing I dan bapak Muzakki, M.Pd selaku dosen pembimbing II terimakasih yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, meluangkan waktu, pemikiran, serta memberikan saran-saran dalam proses penyusunan skripsi ini.
7. Kepada pihak Mikwa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, yang telah membantu dalam pengurusan surat-surat selama perkuliahan hingga penyelesaian skripsi.
8. Bapak Setria Utama Rizal, M.Pd selaku validator ahli media terimakasih telah membimbing dan memberikan masukan serta saran-saran dalam pembuatan pengembangan media interaktif penelitian.
9. Ibu Linda Purnami, S.Pd selaku validator ahli materi terimakasih telah membimbing dan memberikan masukan serta saran-saran dalam pembuatan media interaktif penelitian.
10. Ibu Riana Susanti S.Pd selaku Kepala Sekolah dan juga guru-guru di RA Al-Azhar Palangka Raya yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di lembaga.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangannya karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan penulis. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat dipergunakan bagi semua pihak yang membutuhkan.

Palangka Raya, 04 Oktober 2021

Penulis,

Desy Anggraeni



MOTTO

Surah Q.S An-Nahl Ayat 44 :

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ - ٤٤

“Kami turunkan kepadamu Al-Qur’an, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”.(Departemen Agama Republik Indonesia, 2013:562)



PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah Rabbil'alamin puji syukur atas kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan ridho-nya lah penulis dapat menyelesaikan tugas skripsi ini dengan baik. Dengan penuh rasa bangga penulis persembahkan kepada :

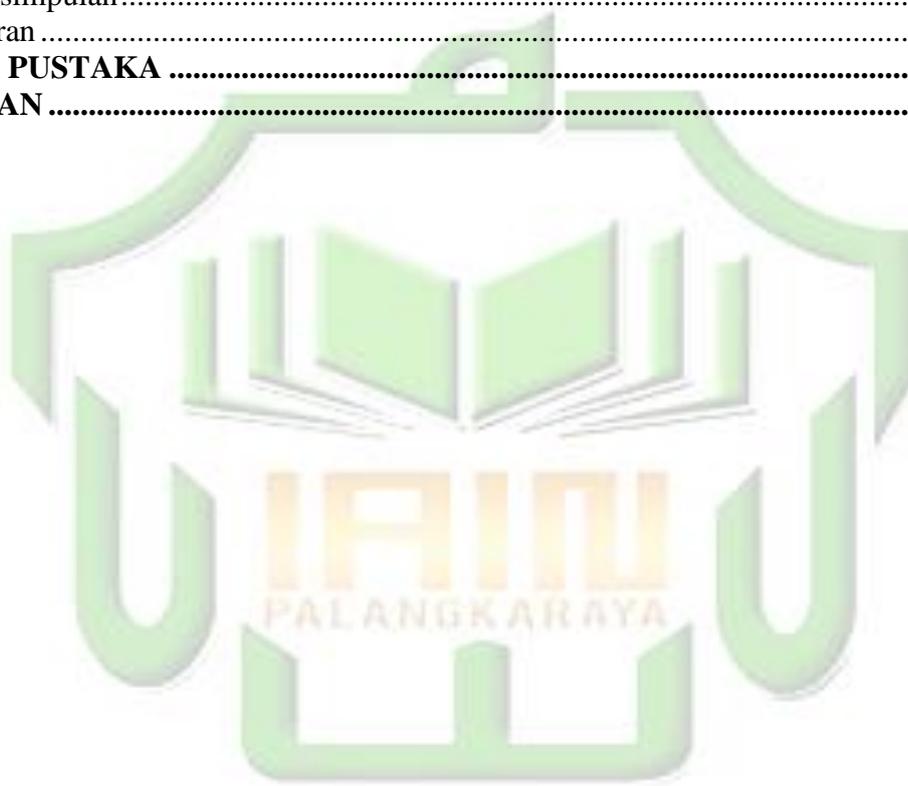
Papa dan mamah yang saya cintai yang tidak pernah lelah memberikan do'a, semangat, dan dukungannya. Terimakasih karena berkat do'a kalianlah penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.

Terimakasih kepada teman-teman angkatan 2017 serta sahabat-sahabat yang tidak bisa disebutkan yang telah memberikan semangat, dukungan dan pengalaman selama perkuliahan. Semoga allah membalas kebaikan kalian semua aamiin yaa rabbal'alamin.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
NOTA DINAS	iv
PENGESAHAN SKRIPSI	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
MOTTO	xi
PERSEMBAHAN	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	8
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	10
I. Sistematikan Penulisan Skripsi.....	10
BAB II KAJIAN TEORI	13
A. Kerangka Teoritis	13
1. Pengertian Pengembangan Media	13
2. Karakteristik Media Pembelajaran	14
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	15
4. Manfaat Media Pembelajaran.....	17
B. Media Interaktif	20
1. Pengertian Interaktif	20
2. Manfaat dan Penggunaan Interaktif.....	21
C. Macromedia Flash Profesional 8	21
1. Pengertian Macromedia Flash Profesional 8	21
2. Fungsi Macromedia Flas Profesional 8	23
3. Kelebihan Macromedia Flash Profesional 8.....	23
4. Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Macromedia Flash 8.....	24
D. Tema	24
1. Pengertian Tema	24
2. Manfaat Tema.....	28
3. Binatang	28
E. Penelitian Yang Relevan	28
F. Kerangka Berpikir	31

BAB III METODE PENELITIAN.....	33
A. Pengembangan	33
B. Desain Penelitian	33
C. Prosedur Penelitian	34
D. Sumber Data dan Subjek Penelitian.....	37
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	38
F. Uji Produk.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
A. Hasil Penelitian.....	54
B. Pembahasan	72
BAB V PENUTUP	77
A. Kesimpulan.....	77
B. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN	81



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Program Tahunan RA Al Azhar Palangka Raya	25
Tabel 2.2 Perbandingan Penelitian Sebelumnya.....	30
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Interaktif Aspek Materi.....	39
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Interaktif Aspek Media.....	39
Tabel 3.3 Skala Likert.....	42
Tabel 3.4 Skala Presentase Kriteria Kelayakan Media.....	44
Tabel 4.1 Identitas Pengurus Organisasi RA Al-Azhar Palangka Raya.....	52
Tabel 4.2 Sarana dan Prasarana	53
Tabel 4.3 Kompetensi Dasar dan Indikator	56
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi Pada Validasi Pertama.....	60
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi Pada Validasi Kedua	62
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media Pada Validasi Pertama	63
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Media Pada Validasi Kedua.....	65
Tabel 4.8 Kelayakan Pengembangan Media Interaktif Menurut Ahli Materi Pertama	67
Tabel 4.9 Kelayakan Pengembangan Media Interaktif Menurut Ahli Materi Kedua.....	68
Tabel 4.10 Kelayakan Pengembangan Media Interaktif Menurut Ahli Media Pertama ..	70
Tabel 4.11 Kelayakan Pengembangan Media Interaktif Menurut Ahli Media Kedua	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir	32
Gambar 3.1 Desain Menu Play.....	35
Gambar 3.2 Desain Menu Materi, Belajar dan Bermain	35
Gambar 3.3 Desain Menu Materi	35
Gambar 3.4 Desain Menu Permainan.....	36
Gambar 3.5 Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE.....	37
Gambar 4.1 Materi, Belajar, Main	57
Gambar 4.2 Menentukan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	58
Gambar 4.3 Binatang Di Darat	58
Gambar 4.4 Binatang Di Air/Laut	58
Gambar 4.5 Permainan	58
Gambar 4.6 Permainan 1 Menentukan Binatang Berkaki	59
Gambar 4.7 Permainan 2 Menentukan Suara Binatang.....	59
Gambar 4.8 Permainan 3 Mencocokkan Gambar Binatang Dengan Pasangannya.....	59
Gambar 4.9 Media Interaktif Sebelum Revisi	61
Gambar 4.10 Media Interaktif Setelah Revisi	62
Gambar 4.11 Media Interaktif Sebelum Revisi	64
Gambar 4.12 Media Interaktif Setelah Revisi	65

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Penetapan Judul dan Pembimbing
- Lampiran 2 : Surat Keterangan Lulus Seminar
- Lampiran 3 : Berita Acara Seminar Proposal
- Lampiran 4 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 5 : Surat Keterangan Selesai Penelitian
- Lampiran 6 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)
- Lampiran 7 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- Lampiran 8 : Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media
- Lampiran 9 : Dokumentasi
- Lampiran 10 : Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan merasakan dampak dengan adanya wabah corona yang merajalela bukan saja di Indonesia tetapi berbagai belahan dunia. *Covid-19* adalah penyakit yang menyerang pernapasan manusia dengan gejala pernapasan seperti demam, batuk dan sesak napas. Penyakit ini dengan cepat menular pada manusia dengan tetesan air liur yang keluar dari orang yang mengidap penyakit ini. Oleh sebab itu, semua kegiatan harus dihentikan dan mengharuskan orang untuk menggunakan dan membiasakan menggunakan masker, selalu cuci tangan dan jaga jarak. Hal ini mengakibatkan pembelajaran pun tidak boleh dilakukan secara tatap muka melainkan harus dilakukan dari rumah. Dampak yang paling terlihat perubahan dunia pendidikan di tengah pandemi *Covid-19* adalah keefektifan proses pembelajaran, karena tidak semua peserta didik mampu beradaptasi dengan metode pendidikan yang baru ini (Muhammad, 2020: 82).

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menerbitkan surat edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran *Covid-19* (Pengelola Web Kemdikbud, 2020). Pilihannya saat ini yang utama adalah untuk memutus mata rantai *Covid-19* dengan kondisi yang

ada semaksimal mungkin, dengan tetap berupaya memenuhi kebutuhan pendidikan.

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu cara dalam upaya mengembangkan potensi yang dimiliki oleh setiap anak. Anak usia dini dipandang mempunyai karakteristik yang berbeda berdasarkan usia hingga pendidikannya perlu untuk di khususkan. Pendidikan anak usia dini pada dasarnya adalah upaya memfasilitaskan perkembangan yang sedang terjadi pada diri anak. Perkembangan pada anak usia dini yakni peningkatan kemampuan dan kesadaran anak dalam mengenal dirinya serta berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya seiring dengan pertumbuhan fisik yang dialami.

Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional bab 1 pasal 1 disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sedangkan usia anak usia dini adalah rentang pada usia 0-6 tahun (Wijaya, 2016:1).

Menurut (Saripudin, 2017:1) Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang menentukan terbentuknya kepribadian anak yang terjadi sejak anak dalam kandungan, masa bayi hingga anak berumur kurang lebih 8 tahun. Pendidikan untuk anak usia dini merupakan salah satu proses pertumbuhan dan perkembangan yang memiliki sifat yang unik, sehingga memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang sudah di khusus

sesuai dengan kebutuhan dalam tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak (Saripudin, 2017:1).

Bahwasanya pendidikan yang diberikan pada masa *golden age* ini sangat memiliki peranan dan pengaruh yang amat penting bagi kehidupan seorang anak. Oleh karena itu, pendidikan yang akan diberikan kepada anak harus diperhatikan dan dilaksanakan semaksimal mungkin. Pemberian pendidikan kepada anak sejak dini bermaksud untuk menjadikannya sebagai sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Dengan menggunakan media berteknologi seperti halnya komputer, sangat membantu anak dalam belajar, seperti belajar membaca dan memperkaya pengetahuan. Program permainan (*games*) pada komputer banyak yang berisi tentang pembelajaran yang dikemas sangat menyenangkan buat anak, sehingga anak seolah tidak merasa sedang belajar.

Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya media dapat menarik perhatian anak ketika belajar. Untuk itu, pendidik harus menciptakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif sehingga proses pembelajaran sangat menyenangkan. Sebagaimana dalam firman Allah SWT dalam Q.S Al-Baqarah/2 ayat 164 :

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ وَالْفُلْكِ الَّتِي تَجْرِي فِي الْبَحْرِ بِمَا يَنْفَعُ النَّاسَ وَمَا أَنْزَلَ اللَّهُ مِنَ السَّمَاءِ مِنْ مَّاءٍ فَأَحْيَا بِهِ الْأَرْضَ بَعْدَ مَوْتِهَا وَبَثَّ فِيهَا مِنْ كُلِّ دَابَّةٍ وَتَصْرِيفِ الرِّيْحِ وَالسَّحَابِ الْمُسَخَّرِ بَيْنَ السَّمَاءِ وَالْأَرْضِ لَآيَاتٍ لِقَوْمٍ يَعْقِلُونَ (١٦٤)

Artinya :“Sesungguhnya pada penciptaan langit dan bumi, pergantian malam dan siang, kapal yang berlayar di laut dengan (muatan) yang bermanfaat bagi manusia, apa yang diturunkan Allah dari langit berupa air, lalu dengan itu dihidupkan-Nya bumi setelah mati (kering), dan Dia tebarkan di dalamnya bermacam-macam binatang, dan perkisaran angin dan awan yang dikendalikan antara langit dan bumi, (semua itu) sungguh, merupakan tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang-orang yang mengerti.” (Departemen Agama Republik Indonesia, 2013:562)

Dari ayat di atas dapat diterangkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu pendidik untuk menyampaikan pesan sehingga pesan lebih mudah diterima atau dimaknai oleh anak didik. Dengan adanya media pembelajaran anak akan tertarik dalam mengikuti pembelajaran secara langsung. Sehingga guru harus memikirkan materi dan media yang sesuai dengan perkembangan anak.

Media pembelajaran tentunya memiliki manfaat dalam proses pembelajaran anak usia dini. Anak akan belajar secara optimal apabila anak tertarik dengan apa yang dipelajarinya. Salah satu cara untuk mengoptimalkan proses belajar anak adalah dengan memberikan pembelajaran yang tepat dan menarik minat belajar anak. Salah satu media yang dapat digunakan untuk pengembangan adalah media interaktif dengan tema binatang.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di RA Al-Azhar Palangka Raya, peneliti mewawancarai kepada salah satu guru kelas kelompok B. Menurut guru kelas kelompok B media

pembelajaran yang sering digunakan selama pelaksanaan belajar dari rumah (BDR) ini hanya menggunakan lembar kerja anak (LKA) dan buku paket saja. Selain itu, guru juga belum pernah memanfaatkan media pembelajaran seperti media interaktif yang menggunakan aplikasi *macromedia flash profesional 8*.

Salah satu aspek yang menunjang kurikulum 2013 yang penting dalam proses pendidikan adalah media pembelajaran. Melalui perkembangan zaman yang maju saat ini diharapkan guru yang profesional dapat menggunakan peluang yang ada untuk kegiatan pembelajaran. Kecanggihan teknologi yang ada dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai sarana pembelajaran yang efektif dan efisien. Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu cara untuk mengembangkan media pembelajaran yang aktif dan tidak membuat anak merasa bosan. Maka dari itu peneliti juga sudah menemukan media yang cocok untuk mendukung proses pembelajaran anak dengan media interaktif tema binatang yang dapat menjadi salah satu media untuk memenuhi tuntutan kebutuhan tersebut. Peneliti memilih media interaktif sebagai media yang layak dalam proses pembelajaran.

Peneliti memiliki keinginan untuk menciptakan sebuah produk di salah satu sekolah yaitu RA Al-Azhar Palangka Raya dengan media interaktif menggunakan aplikasi *macromedia flash profesional 8* yang menarik bagi anak terutama anak usia dini. Dengan mengembangkan

media interaktif sebagai media pembelajaran, di harapkan dapat mengenalkan berbagai binatang yang hidup di darat dan di air/laut.

Sehubungan dengan hal tersebut maka penulis mengadakan penelitian dan pengembangan dengan judul “**Pengembangan Media Interaktif Tema Binatang Di RA Al-Azhar Palangka Raya**”.

A. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari paparan latar belakang masalah dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul pada anak usia dini di RA Al-Azhar Palangka Raya adalah :

1. Belum ada media berbentuk interaktif yang menggunakan aplikasi *macromedia flash profesional 8* di RA Al-Azhar Palangka Raya untuk pembelajaran dengan tema binatang.
2. Minimnya penggunaan media untuk pembelajaran dalam proses belajar anak selama pandemi hanya tersedia lembar kerja anak (LKA), dan buku paket.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada pengembangan media interaktif dengan tema binatang yang layak dan dapat digunakan untuk anak usia 5-6 tahun.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana langkah model pengembangan media interaktif dengan tema binatang di RA Al-Azhar Palangka Raya?
2. Bagaimana kelayakan media interaktif dengan tema binatang di RA Al-Azhar Palangka Raya?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini yaitu :

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan media interaktif dengan tema binatang di RA Al-Azhar Palangka Raya.
2. Untuk mengetahui kelayakan media interaktif dengan tema binatang di RA Al-Azhar Palangka Raya.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk membuktikan kelayakan media interaktif tema binatang menggunakan aplikasi *macromedia flash profesional 8*.
- b. Pengembangan media interaktif berdasarkan tujuan pembelajaran terutama pada tema binatang.

2. Manfaat Praktis

Dari hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat :

a. Anak Usia Dini

Memberikan suasana belajar yang menyenangkan sehingga menjadikan anak lebih antusias untuk belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar anak.

b. Guru

Dapat memberikan kemudahan bagi guru untuk melakukan pembelajaran di dalam kelas dengan menggunakan aplikasi yang lebih canggih.

c. Sekolah

Pengembangan media interaktif ini di harapkan mampu meningkatkan kualitas pendidikan dan efektif dalam penyajian, selain itu dapat menyesuaikan kondisi dan potensi yang ada di sekolah.

d. Peneliti Selanjutnya

Diharapkan melalui penelitian ini bisa menambah wawasan pengetahuan tentang masalah yang diteliti dan dapat menjadi bahan penelitian yang akan datang.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dalam penelitian ini adalah menggunakan media interaktif berbasis aplikasi *macromedia flash profesional 8* dengan tema binatang untuk anak usia dini. Media pembelajaran interaktif dengan tema binatang adalah media pembelajaran yang menggabungkan semua elemen salah satunya suara, animasi, gambar, dan teks. Media pembelajaran ini interaktif karena pengguna (*user*) dapat mengontrol dan dapat memilih apa yang di kehendaki untuk menuju ke proses selanjutnya. Media pembelajaran ini memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran ini disusun dengan materi lengkap sesuai dengan indikator 3.8.2 binatang yang hidup di darat dan di air/laut.
- b. Evaluasi di dalam media pembelajaran interaktif ini terkait dengan gambar binatang dan juga kriterianya.
- c. Implementasi perangkat lunak yang dibutuhkan untuk membuat pengembangan media interaktif di RA Al-Azhar Palangka Raya adalah (1) *macromedia flash profesional 8* yang berfungsi untuk membuat tampilan aplikasi seperti *background*, warna, gambar, suara, animasi, dan teks dalam aplikasi tersebut (2) *cool edit pro* versi 2.1 yang berfungsi untuk merekam dan mengedit suara atau musik (3) implementasi perangkat keras yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi pengembangan media interaktif adalah laptop/komputer.
- d. Keunggulannya terletak pada materi yang dikemas secara menarik, dan menampilkan berbagai nama binatang sesuai dengan usia anak.
- e. Kemudahan pada media interaktif ini anak usia dini tidak perlu repot-repot mengoperasikan menu-menu yang ada di media pembelajaran ini.
- f. Produk media pembelajaran interaktif ini berbentuk data digital yang dapat di simpan di dalam CD, *drive*, dan juga bisa dikirim melalui *playstore*. Penyimpanan data digital ini akan bertahan lama dan tidak akan mengalami penurunan kualitas produk bila di simpan dalam waktu yang cukup lama.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian pengembangan ini meliputi :

- a. Media pembelajaran berbasis interaktif sesuai dengan perkembangan anak usia dini.
- b. Dengan media interaktif ini dapat menampilkan gambar yang menarik dan mampu memahami bahasa yang sederhana.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini meliputi :

- a. Keterbatasan materi hanya pada binatang di darat dan di air/laut.
- b. Keterbatasan untuk media interaktif ini hanya dilakukan pada *laptop, drive, playstore dan smartphome*.
- c. Memerlukan waktu yang agak lama untuk membuat media interaktif terutama menggunakan *aplikasi macromedia flash profesional* & karena harus melibatkan pihak lain dalam pembuatannya.

H. Sistematika Penulisan

Berikut ini peneliti akan menjabarkan sistematika pembahasan apa saja yang akan di bahas sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, berisi tentang identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah sebagai dasar permasalahan penelitian yang harus diselesaikan atau ditemukan solusinya, tujuan penelitian, manfaat

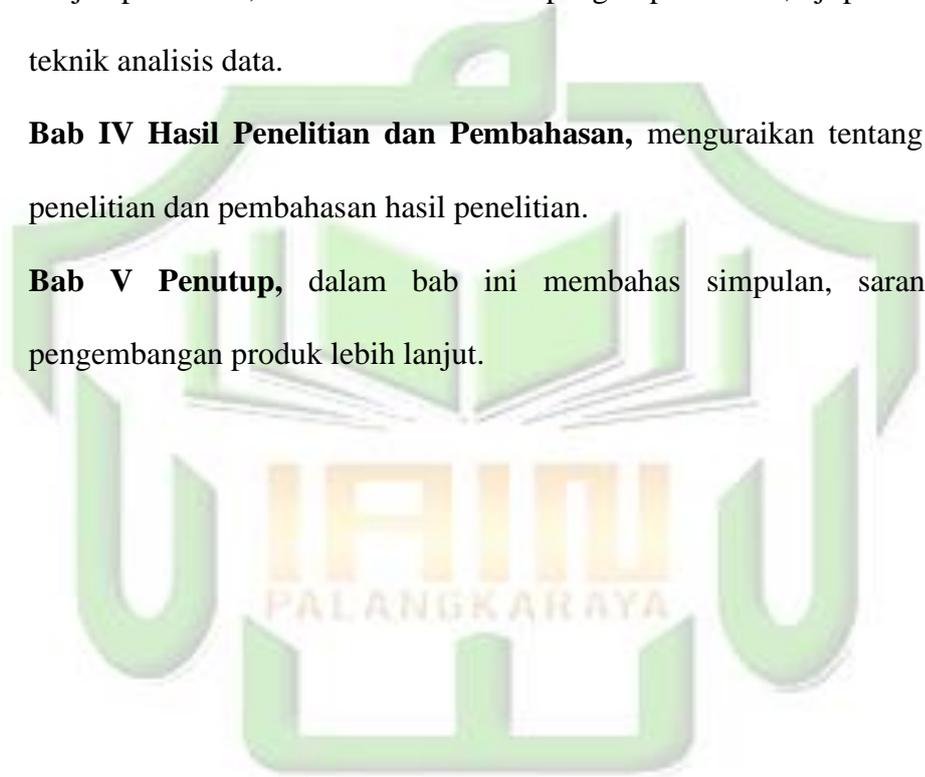
penelitian, spesifikasi produk yang dikembangkan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian Pustaka, membahas tentang kerangka teoritis, penelitian yang relevan dan kerangka berpikir.

Bab III Metode Penelitian, berisi tentang pengembangan, model pengembangan, desain penelitian, prosedur penelitian, sumber data dan subjek penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, uji produk, dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, menguraikan tentang hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V Penutup, dalam bab ini membahas simpulan, saran dan pengembangan produk lebih lanjut.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu pendidik untuk menyampaikan pesan sehingga pesan lebih mudah diterima atau dimaknai oleh anak didik. Oleh karena itu, media pembelajaran perlu disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan, melalui media pembelajaran yang tepat maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai. (Widayati,2020:10)

Menurut (Khadijah,2016:124) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Menurut (Dhine,2012:205) menyatakan bahwa media adalah berasal dari kata jamak medium, yang berarti perantara. Selain itu media juga diartikan sebagai sesuatu yang terletak ditengah-tengah. Maksudnya disini adalah suatu perantara yang menghubungkan semua pihak yang membutuhkan terjadinya suatu hubungan, dan membedakan antara media komunikasi dan alat bantu komunikasi.

Menurut Guslinda dan Rita Kurnia, istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “*medium*” yang

secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Secara umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media dikenal dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran (Arsyad,2016:1)

Menurut Heinich, dkk (Arsyad,2016:1), media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang secara harfiah berarti "*perantara*" yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*).

Berdasarkan beberapa pengertian yang telah dibahas di atas, maka penulis dapat simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu bentuk sama yang bisa merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat anak sehingga terjadi proses belajar yang berkualitas dan mencapai kompetensi yang di harapkan.

2. Karakteristik Media Pembelajaran

Pemilihan media dalam pembelajaran untuk anak usia dini merupakan hal yang harus diperhatikan guru, karena pemilihan media yang tepat akan berpengaruh pada perkembangan anak. Prinsip dalam pemilihan media untuk pembelajaran, hendaknya memperhatikan sejumlah prinsip-prinsip tertentu dalam proses pembelajaran agar penggunaan media dapat mencapai hasil yang baik.

Prinsip-prinsip dalam memilih media pembelajaran menurut (Rusman, 2011) adalah:

- a. Efektifitas pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan pada ketepatan gunaan (efektivitas) dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran atau pembentukan kompetensi.
- b. Relevansi kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan, karakteristik materi pelajaran, potensi, dan perkembangan anak, serta dengan waktu yang tersedia.
- c. Media pembelajaran yang dipilih harus benar-benar dapat digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran, sehingga dapat menambah pemahaman anak dan meningkatkan kualitas pembelajaran.
- d. Kontekstual pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus mengedepankan aspek lingkungan sosial dan budaya anak.

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut (Asyhar,2012:44) ada beberapa jenis media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat jenis sebagai berikut.

a. Media visual, yaitu suatu jenis media yang hanya mengandalkan indera pengelihatan saja. Jenis media visual antara lain media cetak seperti modul, buku, poster, gambar, peta, jurnal; model dan *prototype* seperti *globe*; dan media realitas alam sekitar lingkungan.

- Kelebihan dan kekurangan media visual antara lain:
 - 1) Dapat dibaca berkali-kali dengan menyimpannya.
 - 2) Dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik.
 - 3) Memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik dengan lingkungan sekitarnya, dapat meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.
- Kekurangan yaitu tidak adanya audio, karena media visual berbentuk tulisan atau gambar tentu tidak dapat didengar, sehingga materi tertentu menjadi kurang mendalam.

b. Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran.

Contoh media audio yaitu *VCD player*, radio, dan *tape recorder*.

- Kelebihan dan kekurangan dari media ini yaitu :
 - 1) Dapat digunakan bersama-sama dengan alat perekam radio, sehingga dapat diulang atau diputar kembali.
 - 2) Dapat merangsang partisipasi aktif pendengaran siswa, serta dapat mengembangkan daya imajinasi seperti menulis, menggambar.
 - 3) Selain dapat digandakan dengan mudah.
- Kekurangannya jika media audio yang ditampilkan berupa simbol dalam bentuk auditif adalah abstrak, sehingga pada hal-hal tertentu memerlukan bantuan pengalaman visual sebelumnya.

c. Media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Beberapa contoh media audio visual adalah video, film, dan lain-lain.

- Kelebihan dan kekurangan media ini antara lain :
 - 1) Dapat menggambarkan suatu proses;
 - 2) Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu;
 - 3) Suara yang dihasilkan dapat menimbulkan realita pada gambar;
 - 4) Dapat menggambarkan teori *sains* dan animasi.
- Kekurangannya yaitu biaya pembuatan dan peralatannya cukup tinggi dan mahal, dan sifat komunikasinya yang bersifat satu arah haruslah diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.

d. Multimedia adalah teknologi terbaik dan tepat untuk mempresentasikan informasi secara mudah dan cepat di mengerti dan juga sangat penting dibidang komputer yang telah merubah cara manusia dalam pemanfaatan komputer. Hampir semua *software* terutama yang berbasis *windows* menggunakan

multimedia termasuk aplikasi maupun *game*. Multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

- Kelebihan dan kekurangan multimedia diantaranya :
 - 1) Pembelajaran lebih inovatif dan interaktif;
 - 2) Mampu menimbulkan rasa senang dan menambah motivasi belajar siswa.
 - 3) Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung sehingga tercapai tujuan pembelajaran;
 - 4) Mampu memvisualisasikan materi yang abstrak;
 - 5) Media penyimpanan yang *relative* mudah dan fleksibel;
 - 6) Dapat menampilkan objek yang terlalu besar atau objek yang tidak dapat dilihat dengan kasat mata.
- Kekurangannya yaitu kemampuan sumber daya manusia dalam penggunaan multimedia masih perlu ditingkatkan.

Berdasarkan jenis-jenis media di atas, media dalam penelitian ini tergolong dalam multimedia yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif. Hewan dapat di ubah dalam bentuk gambar yang sudah dimanipulatif dan disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran tentunya memiliki manfaat dalam proses pembelajaran anak usia dini. Anak akan belajar secara optimal apabila anak tertarik dengan apa yang dipelajarinya. Salah satu cara untuk mengoptimalkan proses belajar anak adalah dengan memberikan media pembelajaran yang tepat dan menarik minat belajar.

Manfaat dari media pembelajaran dalam proses pembelajaran menurut (Sudjana, 2005:99) adalah sebagai berikut.

- 1) Sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif.
- 2) Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Hal ini berarti bahwa media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan guru.
- 3) Dalam pembelajaran penggunaan media pembelajaran integral dengan tujuan dan isi pelajaran. Fungsi mengandung pengertian bahwa penggunaan media harus melihat kepada tujuan dan materi pelajaran.
- 4) Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran bukan semata-mata alat hiburan, dalam arti digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian anak usia dini.
- 5) Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu anak usia dini dalam menangkap pengertian yang diberikan guru.
- 6) Penggunaan media dalam pembelajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu pembelajaran.

Menurut (Sudjana dan Rivai, 2009:2), manfaat media dalam pengajaran yaitu sebagai berikut.

- 1) Pengajaran akan menarik perhatian anak usia dini sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh anak usia dini.
- 3) Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga anak usia dini tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apabila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- 4) Anak usia dini banyak melakukan kegiatan belajar-mengajar, sebab tidak hanya mendengar uraian guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati dan mendemonstrasikan syarat kriteria pemilihan media yang baik.

Kemp dan Dayton (dalam Prastati, 2005:6) mengidentifikasi tidak kurang dari delapan manfaat dalam pembelajaran yaitu :

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 3) Proses pembelajaran lebih interaktif.
- 4) Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi.
- 5) Kualitas belajar anak didik dapat ditingkatkan.
- 6) Proses pembelajaran dapat terjadi di mana saja dan kapan saja.
- 7) Sikap positif anak didik terhadap bahan belajar maupun terhadap proses belajar itu sendiri dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

Berdasarkan uraian di atas, dapat di simpulkan bahwa secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan anak didik sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Selain itu, media pembelajaran dapat menumbuhkan sikap positif anak didik terhadap materi dan proses belajar. Proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan menarik sehingga mendorong anak didik untuk bersemangat dan mencintai

ilmu pengetahuan serta gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.

B. Media Interaktif

1. Pengertian Interaktif

Secara umum kata “interaktif” mengandung arti bersifat saling melakukan aksi atau antar hubungan atau saling aktif. Dengan begitu bahan ajar interaktif dapat dimaknai sebagai bahan ajar yang bersifat aktif. Adapun pendapat yang lain mengatakan bahwa multimedia interaktif adalah kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, gambar, animasi, dan video).

Interaktif dalam menyiapkannya diperlukan pengetahuan dan keterampilan pendukung yang memadai terutama dalam mengoperasikan peralatan seperti komputer, kamera video, dan kamera foto. Interaktif biasanya disajikan dalam bentuk CD. Dari uraian diatas dapat disimpulkan interaktif adalah bahan ajar yang mengkombinasikan beberapa media pembelajaran (audio, video dan teks) yang bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi.

Dengan demikian, terjadi hubungan dua arah antara bahan ajar dengan penggunanya. Maka kalau proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan bahan ajar seperti ini, anak didik dapat terdorong untuk bersikap aktif. Interaktif dapat kita temukan dalam bentuk CD interaktif. Selain itu, ketika menjadi bahan ajar orang bisa

bersifat interaktif atau bisa saling melakukan aksi dengan penggunanya yaitu anak didik. (Prastowo, 2011:132-133)

Tujuan pembuatan bahan ajar ada empat pokok yaitu :

- a. Membantu anak didik dalam mempelajari sesuatu.
- b. Menyediakan berbagai jenis pilihan bahan ajar, sehingga mencegah timbulnya rasa bosan pada anak.
- c. Memudahkan anak didik dalam melaksanakan pembelajaran.
- d. Agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.

2. Manfaat dan Penggunaan Interaktif

Interaktif atau multimedia interaktif dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebab cukup efektif meningkatkan hasil belajar anak. Penggunaan bahan ajar ini cocok untuk mengajarkan suatu proses atau tahapan. Kelebihan bahan ajar ini bagi kegiatan pembelajaran diantaranya pertama interaktif sesuai dengan nama program multimedia ini diprogram atau di rancang untuk dipakai oleh anak secara individual. Saat anak mengaplikasikan program ia dapat diajak terlibat secara auditif. Kedua, meningkatkan motivasi belajar. Hal ini karena kebutuhan anak terakomodasi dalam interaktif. Ketiga, multimedia interaktif diprogram untuk pembelajaran mandiri, maka kontrol penggunaannya sepenuhnya berada pada penggunanya. (Prastowo, 2011:169)

C. Macromedia Flash Profesional 8

1. Pengertian Macromedia Flash Profesional 8

Macromedia flash 8 adalah sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh para animator untuk menghasilkan animasi yang profesional. Diantara program-program yang paling fleksibel

dalam pembuatan animasi, seperti animasi interaktif, *game*, *company profile*, presentasi, *movie* dan tampilan animasi lainnya (Andi,2010:1).

Menurut Nur Hadi Waryanto *macromedia flash 8* merupakan versi terbaru dari *software macromedia flash* sebelumnya (*macromedia flash 7*). *Macromedia flash* adalah *software* yang banyak dipakai oleh *desainer web* karena mempunyai kemampuan yang lebih unggul dalam menampilkan multimedia, gabungan antara grafis, animasi, suara serta interaktifitas *user*. *Macromedia flash* merupakan sebuah program aplikasi standar *authoring tool profesional* yang digunakan untuk membuat animasi vektor dan *bitmapy* yang sangat menakjubkan untuk membuat suara *situs web* yang interaktif, menarik dan dinamis. *Software* ini berbasis animasi vektor yang dapat digunakan untuk menghasilkan animasi *web*, presentasi, *game*, *film*, maupun CD interaktif, CD pembelajaran. (Waryanto,2010:1)

Salah satu kriteria yang sebaiknya digunakan dalam pemilihan media adalah dukungan terhadap isi bahan pelajaran dan kemudahan memperolehnya. Apabila media yang sesuai belum tersedia maka guru berupaya untuk mengembangkannya sendiri. Oleh karena itu, pada bagian ini akan diuraikan teknik pengembangan media sederhana yang dapat dikerjakan sendiri oleh guru (Arsyad,2016:101).

Walker dan Hess memberikan kriteria dalam mereview perangkat lunak media pembelajaran yang berdasarkan pada kualitas sebagai berikut :

- a. Kualitas Teknis
- b. Keterbacaan
- c. Mudah digunakan
- d. Kualitas
- e. Tampilan/tayangan
- f. Kualitas pengolahan programnya (Arsyad,2015:175)

2. Fungsi *Macromedia Flash 8*

Menurut Andriyanto bahwa *software macromedia flash 8* sangat berguna dalam mendukung kesuksesan sebuah presentasi dan proses belajar mengajar (PBM). Dalam *macromedia flash* kita dapat memasukan elemen-elemen seperti gambar atau *movie*, animasi, presentasi, *game*, dapat digunakan sebagai *tool* untuk mendesain *web*, dan berbagai aplikasi multimedia lainnya. (Andriyanto,2010:4)

3. Kelebihan *Macromedia Flash 8*

Menurut (Anggra,2008:10) sebagai program multimedia dan animasi, *macromedia flash 8* mempunyai beberapa kelebihan dibandingkan dengan program animasi lain, yaitu :

- a. *Macromedia flash 8* di desain sebagai *software* yang mudah untuk dipelajari dan dipahami.
- b. Pengguna program ini dapat berkreasi dengan mudah dan bebas untuk membuat animasi dengan gerakan yang luwes sesuai alur adegan animasi yang diinginkan.
- c. Menghasilkan file dengan ukuran relatif kecil.
- d. *Macromedia flash 8* menghasilkan bertipe FLA yang bersifat fleksibel karena dapat dikonversikan menjadi file yang berekstensi, swf, html, gif, jpg, png, exe, mov. Hal ini memungkinkan penggunaan *macromedia flash 8* dapat dipakai untuk berbagai keperluan yang diinginkan.

Kelebihan-kelebihan *macromedia flash 8* tersebut mendukung teknis pembuatan perangkat lunak multimedia dengan fitur yang memadai dan mudah digunakan untuk membuat animasi serta dapat menghasilkan file dalam bentuk swf dan exe sesuai kebutuhan pengembangan, maka dirasa cukup untuk dijadikan alat bantu untuk membuat media interaktif sesuai tujuan penulis.

4. Pengembangan Media Interaktif Menggunakan *Macromedia Flash*

Pengembangan adalah proses, cara, pembuatan mengembangkan sesuatu yang dilakukan secara bertahap, teratur yang menjurus pada sasaran yang dikehendaki. Pengembangan media interaktif menggunakan *macromedia flash 8* yang mana didalam media tersebut terdapat unsur teks, suara, video dan sebagainya.

D. Tema

1. Pengertian Tema

Kurikulum PAUD 2013 pada hakikatnya merupakan seperangkat rencana yang akan dilakukan selama proses pembelajaran, sehingga mutlak diperlukan oleh setiap satuan pendidikan. Kurikulum PAUD disiapkan oleh satuan PAUD yang bersangkutan sesuai dengan kebutuhan anak dengan mengacu pada dalam Permendiknas No.58 Tahun 2009 Tentang Standar PAUD. Setiap anak diberi kesempatan untuk mengembangkan diri sesuai potensi masing-masing pendidikan bertugas membantu, jika anak membutuhkan. (Fauzi,2013:39)

Kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini menggunakan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik dipandang sesuai dengan pola kerja otak karena membahas satu tema dari berbagai konsep dan aspek perkembangan. Penentuan tema sangat terbuka artinya satuan PAUD dapat menentukan tema yang akan digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan minat anak, situasi dan kondisi lingkungan, serta kesiapan guru mengelola kegiatan.

Penentuan tema tidak sekedar mudah diterapkan tetapi perlu memperhatikan beberapa prinsip agar pembelajaran yang akan dilaksanakan lebih menarik dan mendalam. Hal penting yang harus diperhatikan guru dalam mengembangkan tema adalah kebermaknaan tema dalam membangun pengalaman belajar yang bermutu bagi anak usia dini. Karenanya dalam menentukan tema menjadi penting bila diawali dengan identifikasi tema dan sekaligus ketertarikan anak terhadap topik tertentu.

Tabel 2.1. Program Tahunan RA Al-Azhar Palangka Raya

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
K1 Menerima ajaran agama yang dianut.	1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan.
K2 Memiliki rasa ingin tahu, percaya diri, disiplin, mandiri, jujur, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain.	2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu. 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya

	<p>diri.</p> <p>2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan.</p> <p>2.7 Memiliki perilaku sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan.</p> <p>2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian.</p> <p>2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain.</p> <p>2.13 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur.</p>
<p>K3 Mengenal lingkungan sekitar dan tempat bermain.</p>	<p>3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk dan suara).</p> <p>3.8 Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, dan cuaca).</p>
<p>K4 Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dan dipikirkan.</p>	<p>4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.</p> <p>4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, dan suara).</p>

Keterangan :

KD-1. Menerangkan sikap spritual dalam rangka menjabarkan KI-1

KD-2. Menerangkan sikap sosial dalam rangka menjabarkan KI-2

KD-3. Menerangkan pengetahuan dalam rangka menjabarkan KI-3

KD-4. Menerangkan keterampilan dalam rangka menjabarkan KI-4

Tema adalah topik yang menjadi payung untuk mengintegrasikan seluruh konsep dan muatan pembelajaran melalui kegiatan main dalam mencapai kompetensi dan tingkat perkembangan yang diharapkan.

Menurut (Mustofa,2016:2) tema merupakan sarana untuk mengintegrasikan sikap, pengetahuan dan keterampilan anak yang ingin di bangun. Tema juga berperan sebagai payung yang memiliki fungsi membingkai keseluruhan materi pembelajaran melalui kegiatan bermian. Tema adalah gagasan utama yang akan digunakan untuk membingkai seluruh muatan/materi pembelajaran selama anak mengikuti kegiatan.

2. Manfaat Tema

- a. Menyatukan semua program pengembangan yang meliputi nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni.
- b. Menghubungkan pengetahuan yang telah dimiliki dengan pengetahuan baru.

- c. Memudahkan guru PAUD mengembangkan kegiatan belajar sesuai dengan muatan/materi dan sarana yang tersedia di lingkungan.

3. Binatang

Pengenalan binatang adalah bentuk kegiatan pembelajaran yang di rancang oleh guru yang sarat dengan kesenangan anak. Dalam pengenalan binatang ini, anak dituntut agar mampu mengingat kembali nama-nama binatang dan jenis-jenisnya. Hal tersebut juga menjadi tanggung jawab para guru untuk dapat membimbing dan mengarahkan anak didik dalam kegiatan pengenalan binatang.

E. Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini penulis mengambil referensi dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh :

1. **Nuri Cahyati** (2018) dengan judul jurnal “Pengembangan Media Interaktif Dalam Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif dalam pengenalan kata bermakna menggunakan kombinasi model ADDIE dan evaluasi *Tessmer*. Hasil penelitian yang dikembangkan memperoleh nilai rata-rata dari media interaktif dalam pengenalan kata bermakna oleh ahli media di dapatkan hasil 3,56% dan ahli materi sebesar 3,81% sehingga diperoleh rata-rata sebesar 3,68% (kategori sangat valid). Tahap *one to one evaluation* dilakukan oleh tiga orang siswa yang menggunakan media interaktif dalam pengenalan kata bermakna didapatkan rata-rata hasil observasi anak 75% (praktis). Tahap *small*

group evaluaion dilakukan oleh sembilan orang siswa yang menggunakan media interaktif dalam pengenalan kata bermakna didapatkan rata-rata hasil observasi anak 79.16% (praktis), tahap *field test* tidak dilaksanakan dikarenakan hanya menguji tingkat kevalidan dan kepraktisan, tidak sampai pada efek potensial dari penggunaan produk media interaktif. (Cahyati et al., 2018: 160)

2. **Bulan Suci Untary** (2020) dengan judul skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mengenal Nama Binatang Berbasis Game Edukasi Untuk Pendidikan Anak Usia Dini”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif mengenal nama binatang berbasis game edukasi dan menguji kelayakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan materi pengenalan nama binatang untuk pendidikan anak usia dini. Hasil penelitian yang dikembangkan untuk mengetahui kelayakan dengan menggunakan validasi dari ahli media dan ahli materi. Hasil penilaian dari ahli media mendapatkan presentase rata-rata 93,1% yang termasuk kategori sangat layak dan validasi ahli materi mendapatkan presentase rata-rata 80% yang termasuk kategori sangat layak. (Untary, 2020: xiv)

3. **Sri Wahyuni** (2020) dengan judul skripsi “Pengembangan Multimedia Interaktif Mengenal Binatang Air Asal Kota Palembang Untuk Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak”.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia interaktif mengenal binatang air asal kota Palembang untuk anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak yang dinyatakan valid dan praktis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi materi mendapatkan skor 91% dan pada validasi media mendapatkan skor 94% dengan rata-rata validasi produk 92 % dengan kategori sangat valid. Pada hasil penelitian tahap *one-to-one evaluation* mendapatkan nilai sebesar 89% Sedangkan hasil tahap *small group evaluation* mendapatkan nilai sebesar 90%. Dengan rata-rata kedua hasil tersebut 89% dengan kategori sangat praktis. Kelebihan produk multimedia interaktif yaitu memiliki daya tarik pada tampilan produk dengan menggabungkan beberapa video, gambar, teks dan audio sehingga dapat meningkatkan minat belajar bagi anak (Wahyuni et al., 2020: xv)

Dari ketiga penelitian yang relevan di atas maka dapat peneliti uraikan bahwa peneliti sebelumnya dengan peneliti yang akan peneliti lakukan memiliki persamaan dan perbedaan yaitu pada tabel 2.2 : perbandingan penelitian sebelumnya.

Tabel 2.2. Perbandingan Penelitian Sebelumnya

No	Nama, judul, tahun dan jenis penelitian	Perbandingan	
		Persamaan	Perbedaan
1.	Nuri Cahyati, Pengembangan Media Interaktif Dalam Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak.	- Penelitian ini dan penelitian peneliti sama-sama membahas tentang pengembangan media	- Peneliti Nuri Cahyati berlokasi di 3 sekolah sedangkan penelitian peneliti

		<p>interaktif.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Penelitian ini sama-sama menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. - Penelitian ini tahap <i>field test</i> tidak dilaksanakan. Sedangkan penelitian peneliti <i>implementasi</i> tidak di ujicobakan. 	<p>hanya meneliti 1 sekolah.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peneliti Nuri Cahyati mengenal kata bermakna pada anak sedangkan penelitian peneliti mengenal tema binatang.
2.	<p>Bulan Suci Untary, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mengenal Nama Binatang Berbasis Game Edukasi Untuk Pendidikan Anak Usia Dini.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian ini dan penelitian peneliti sama-sama menggunakan model ADDIE. - Sama-sama meneliti di kelompok B. 	<ul style="list-style-type: none"> - Peneliti ini membahas media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi. Sedangkan penelitian peneliti membahas media interaktif dengan tema binatang.
3.	<p>SriWahyuni, Pengembangan Multimedia Interaktif Mengenal Binatang Air Asal Kota Palembang Untuk Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan model ADDIE. Hanya saja peneliti berfokus pada 4 tahap yaitu: <i>analysis</i>, <i>design</i>, <i>development</i>, dan <i>evaluation</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> - Perbedaan yaitu pengumpulan data menggunakan wawancara, <i>walkthrough</i>, dan observasi. Sedangkan penelitian peneliti

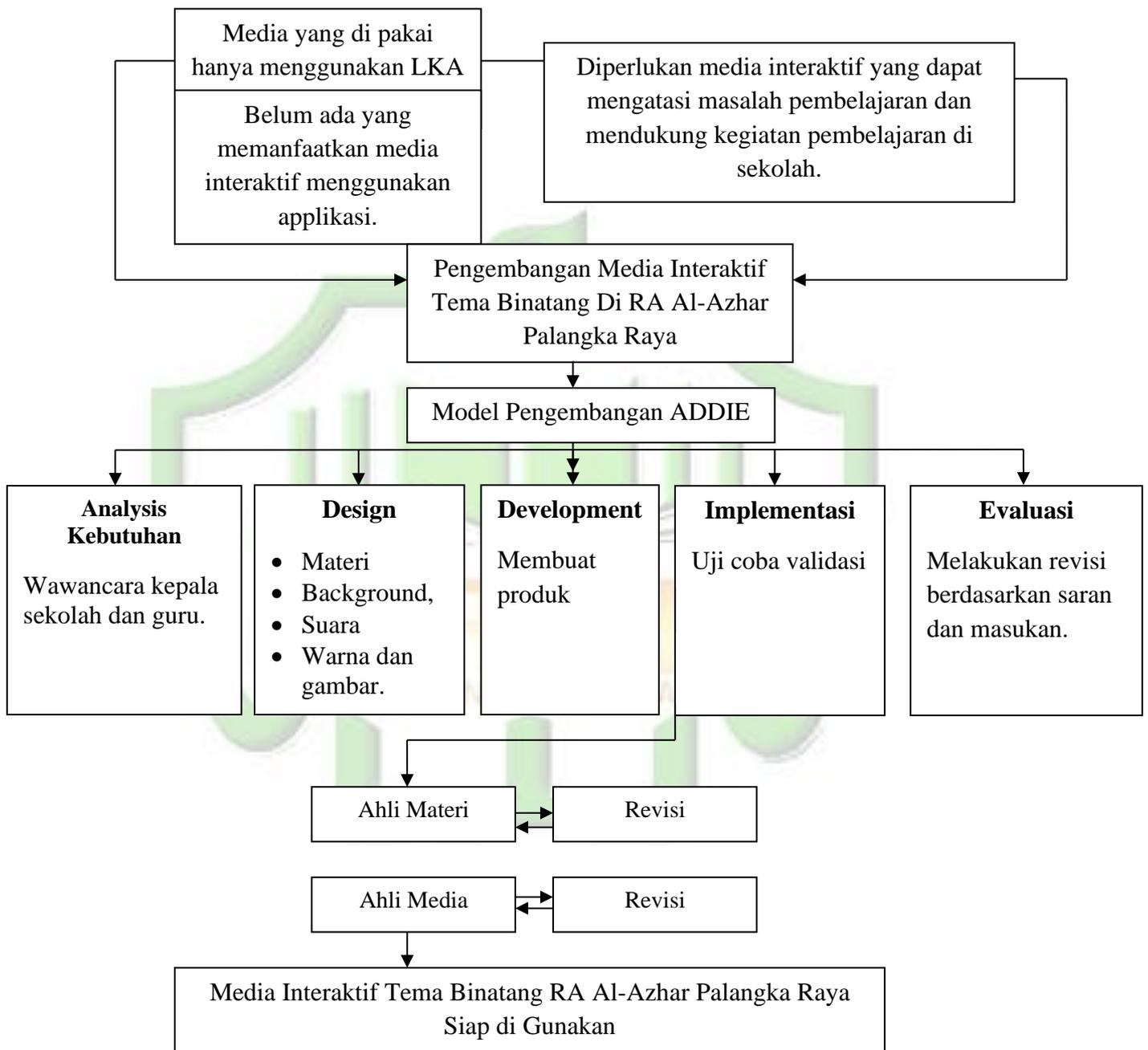
			<p>pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi.</p>
--	--	--	--

F. Kerangka Berpikir

Kegiatan pembelajaran hampir di semua sekolah tidak terlepas dari masalah pembelajaran, baik dari faktor internal maupun faktor eksternal. Peneliti menemui beberapa masalah di sekolah RA Al-Azhar Palangka Raya yang diteliti. Di sekolah guru hanya memberikan materi yang disampaikan melalui buku-buku cetak seperti lembar kerja anak (LKA), buku mengajar atau menggunakan gambar-gambar yang telah dicetak. Melihat beberapa masalah tersebut maka peneliti bermaksud untuk membuat media interaktif dengan tema binatang menggunakan aplikasi. Dengan pengembangan media tersebut, diharapkan anak menjadi lebih mudah dan kreatif dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Penelitian ini pengembangan media interaktif tema binatang di RA Al-Azhar Palangka Raya dengan menggunakan model ADDIE yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi),

dan *evaluation* (evaluasi). Apabila tahapan sudah dilalui, selanjutnya terbentuklah produk media interaktif tema binatang.

Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pengembangan

Pengembangan adalah sebuah proses, pemikiran dan ilmu pengetahuan untuk mengembangkan sesuatu. (Richey,1994:38) menyatakan bahwa pengembangan adalah proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Pendapat tersebut disimpulkan bahwa pengembangan adalah sebuah proses awal dalam mendesain produk sehingga pada proses tersebut tercipta sebuah pengetahuan untuk mengembangkan produk tersebut.

Adapula ADDIE menyatakan bahwa pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah suatu proses pada produk yang dikembangkan untuk kegiatan proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat diatas dapat dikatakan bahwa pengembangan adalah sebuah proses yang memiliki pengetahuan untuk mendesain dan mengembangkan produk dalam suatu kegiatan pembelajaran.

B. Desain Penelitian

Penelitian yang digunakan peneliti menggunakan model pengembangan atau *Research and Development*. Model penelitian dan pengembangan adalah model penelitian yang menghasilkan sebuah produk

dan menguji keefektifitasan produk tertentu. Pengembangan sebuah produk tidak digunakan dalam satu bidang, melainkan mencakup dalam berbagai bidang salah satunya yaitu dalam bidang pendidikan. Model penelitian dan pengembangan menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dari *Dick and Carry*, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Namun dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan empat tahapan yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*) dan evaluasi (*evaluation*). Sedangkan untuk tahap implementasi tidak dilakukan karena anak usia dini belum mampu mengisi angket kecuali anak didampingi oleh 2 orang guru atau orang tua. Maka dari itu media interaktif dapat diuji cobakan ke ahli materi dan ahli media sebagai masukan yang telah diterima sebagai bahan revisi produk. Sesuai dengan judul penelitian “Pengembangan Media Interaktif Tema Binatang di RA Al-Azhar Palangka Raya” meliputi tahapan sebagai berikut :

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahapan ini merupakan langkah awal dalam rangka pengumpulan informasi, mengobservasi permasalahan yang dijumpai dalam media

pembelajaran sebelumnya yang dapat dijadikan sebagai bahan acuan pembuatan produk berupa media interaktif. Informasi dimaksud berupa analisis kebutuhan.

a) Analisis Kebutuhan

Bertujuan untuk mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran. Pada tahap ini peneliti melakukan dengan cara wawancara yang dilakukan kepada guru kelompok B Ibu Linda, S.Pd RA Al-Azhar Palangka Raya. Menghadapi suasana pandemi seperti saat ini, sekolah hanya memberikan media pembelajaran menggunakan lembar kerja anak (LKA). Sehingga sekolah sangat memerlukan media yang dapat meningkatkan perkembangan dan daya tarik anak dengan menggunakan media interaktif.

b) Analisis Karakter

Peneliti menganalisis karakter anak bagaimana cara belajar anak di kelompok B, kendala atau kesulitan apa saja yang dihadapi. Analisis karakter anak dilakukan agar media interaktif dengan tema binatang ini akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak dalam belajar.

c) Analisis Materi

Analisis ini meliputi penentuan materi disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku disekolah serta dikembangkan dengan referensi yang berkaitan dengan materi sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran anak. pada tahap analisis ini isi juga mengkaji tentang kurikulum yaitu

kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), indikator serta materi yang terdapat dalam tema binatang. Berikut uraian materi dari tema binatang :

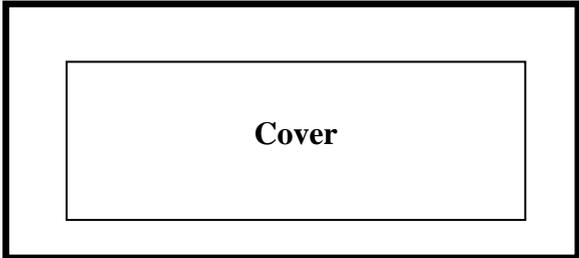
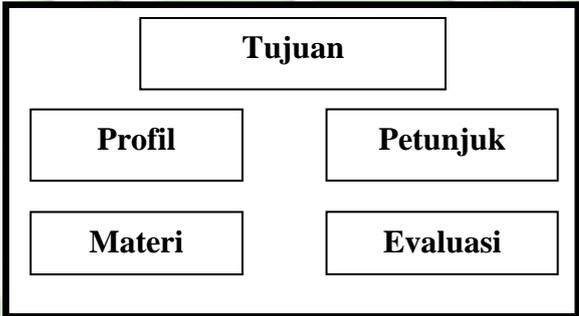
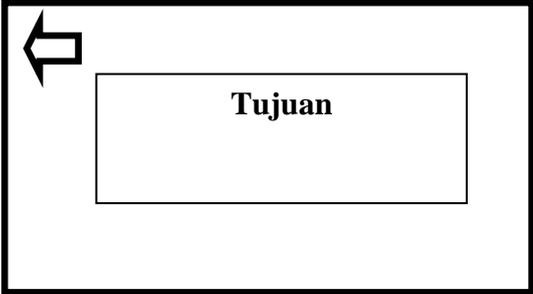
Kompetensi Inti (KI)

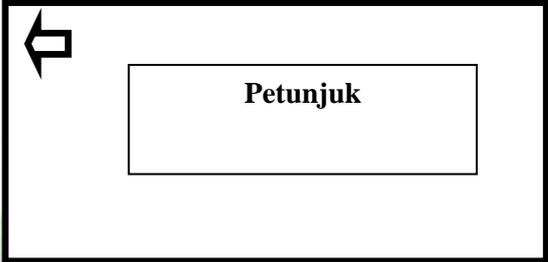
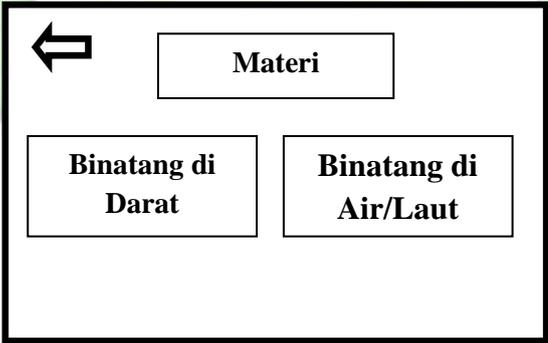
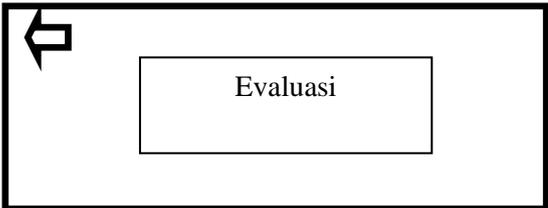
- a. Macam-macam binatang
- b. Binatang yang hidup di darat dan di air/laut
- c. Binatang peliharaan

2. Tahap Desain (*Design*)

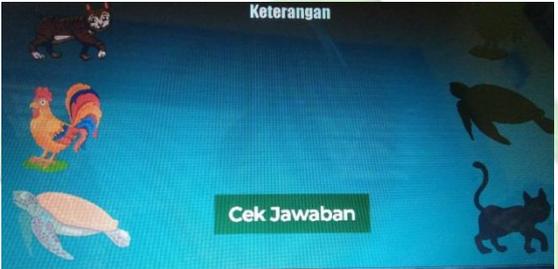
Tahap pembuatan *desain* ini, peneliti melakukan unsur-unsur yang akan dimuat dalam media interaktif yang akan dikembangkan, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), *flow chart*, dan instrumen validasi ahli materi dan ahli media. Sebagai langkah awal dalam pembuatan desain, peneliti membuat RPPH dengan mengacu kurikulum pembelajaran kelompok B di RA Al-Azhar Palangka Raya. Pembuatan RPPH ini nanti akan digunakan sebagai panduan dalam pembuatan media interaktif. Beberapa tahapan yang tertuang dalam RPPH antara lain : 1) usia kelompok, 2) tema, 3) tujuan, 4) kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD) dan indikator, 5) materi.

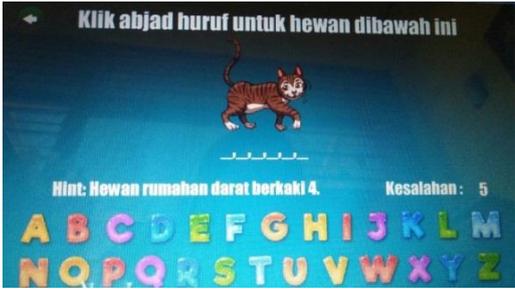
Tabel 3.1 Story Board Media Interaktif

Scene	Durasi	Tampilan	Deskripsi
1	1 Menit		Mari Belajar Mengenal Binatang
2	2-5 Menit		<ul style="list-style-type: none"> - Mengenal Tujuan (KD dan Indikator). - Mengenal Profil Pembuatan Produk Media Interaktif. - Mengenal Petunjuk Cara Memainkan. - Materi (Mengenal Binatang Darat dan Binatang Air/Laut) - Evaluasi (Permainan 1, 2, 3 dan 4)
3	2-5 Menit		<p>Kompetensi Dasar: 3.8 Mengenal Nama-Nama Binatang.</p> <p>Indikator: 3.8.1 Macam-Macam Binatang.</p>

			<p>3.8.2 Binatang Yang Hidup di Darat dan di Air/Laut.</p> <p>3.8.3 Binatang Peliharaan.</p>
4	2-5 Menit		<p>Petunjuk :</p> <p>Hai Adik-Adik Ayo Kita Bermain Sambil Belajar Mengetahui Nama Binatang di Darat dan di Air/Laut. Coba Klik Salah Satu Gambar Binatang Sesuai Dengan Suara dan Kriterianya.</p>
5	2-5 Menit		<p>Materi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui Binatang di Darat 2. Mengetahui Binatang di Air/Laut
6	2-5 Menit		<p>Evaluasi :</p> <p>Permainan 1 Permainan 2 Permainan 3 Permainan 4</p>

7	5 Menit		<p>Permainan 1 Mengenal Suara Binatang Kucing</p>
8	5 Menit		<p>Permainan 1 Mengenal Suara Binatang Sapi</p>
9	5 Menit		<p>Permainan 1 Mengenal Suara Binatang Kambing</p>
10	5 Menit		<p>Permainan 1 Mengenal Suara Binatang Ayam</p>

11	5 Menit		<p>Permainan 1 Mengenal Suara Binatang Bebek</p>
12	5 Menit		<p>Permainan 2 Mencocokkan Binatang</p>
13	5 Menit		<p>Permainan 3 Binatang Yang Memakan Ikan</p>
14	5 Menit		<p>Permainan 3 Binatang Yang Memakan Tumbuhan</p>

15	5 Menit		<p>Permainan 3 Binatang Yang Mempunyai Kaki 4</p>
16	5 Menit		<p>Permainan 3 Binatang Yang Mempunyai Tempurung</p>
17	5 Menit		<p>Permainan 3 Binatang Yang Tinggal di Laut</p>
18	5 Menit		<p>Permainan 4 Mengisi Kosa Kata Pada Gambar Binatang</p>

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Proses pembuatan media interaktif dilakukan sesuai dengan yang sudah dipersiapkan dan dianalisis sebelumnya. Interaktif merupakan media yang mengkombinasikan beberapa media pembelajaran (audio, video dan teks) yang bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi. Langkah pengembangan media interaktif yaitu menyiapkan suara dan teks, kemudian menyatukannya serta membuat materi sesuai dengan kompetensi dasar. Tahap pertama pada pengembangan media interaktif adalah membuat gambar, warna, dan latar/*background* yang sesuai dengan materi pembelajaran. Tahap selanjutnya menyatukan gambar serta dengan background latar yang sudah dibuat. Setelah selesai, langkah selanjutnya penggabungan antar komponen yaitu gambar binatang serta suara yang dibuat. Produk penelitian yang telah dihasilkan bukanlah produk yang hanya disusun tetapi harus diuji melalui tahapan ilmiah, sehingga kevalidan dan kegunaan bisa terukur dan teruji (Rayanto, 2020:36).

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Media interaktif dengan tema binatang yang telah dikembangkan di implementasikan pada situasi yang nyata. Maka dari itu media interaktif di uji cobakan ke ahli materi dan ahli media sebagai masukan yang telah diterima sebagai bahan revisi produk. Sedangkan implementasi kepada anak usia dini tidak bisa diuji cobakan, karena tingkat perkembangan anak usia

dini anak belum bisa mengisi angket, kecuali anak diberikan pendampingan untuk mengisi lembar pengamatan berupa angket terhadap respon anak.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi pada dasarnya bisa terjadi pada setiap tahapan (analisis, desain, pengembangan dan implementasi) yang bertujuan untuk kebutuhan revisi. Evaluasi pada pengembangan model ADDIE merupakan langkah terakhir dari sebuah proses untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan yang mengacu kepada rancangan produk yang dibuat. Pada tahapan evaluasi ini, pengembangan media interaktif dengan tema binatang yang dikembangkan dapat dinyatakan lolos uji kelayakan apabila telah dilakukan validasi dan dinyatakan oleh validator sehingga dapat dipergunakan sebagai media.

Validasi pada penelitian ini pada dasarnya merupakan uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media terhadap desain pengembangan media interaktif yang dibuat oleh peneliti. Validasi ini bertujuan untuk mendapatkan saran-saran terhadap kekurangan dari media yang dibuat oleh peneliti dan dilakukan revisi sampai dinyatakan sangat layak. Tahap evaluasi ini bisa dilakukan setelah ke empat tahap awal telah dilakukan. Tahap ini bisa dilakukan dengan memberikan evaluasi formatif maupun sumatif.

D. Sumber Data dan Subjek Penelitian

1. Sumber data

Sumber data penelitian ini berasal dari tempat informasi yang diperoleh, baik data primer maupun data sekunder. Data primer adalah data asli atau baru, yaitu data yang didapatkan secara langsung dari lapangan oleh peneliti (Misbahuddin & Hasan, 2013). Data primer dalam penelitian ini berupa lembaran penilaian produk berupa kuisioner dan hasil observasi pengembangan media interaktif tema binatang di RA Al-Azhar Palangka Raya.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba digunakan untuk menilai tingkat kelayakan produk pengembangan media interaktif sebelum digunakan. Selain itu juga bahan acuan untuk revisi produk. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah orang sudah berkompeten dibidangnya yaitu ahli materi dan media.

a. Ahli materi pada penelitian ini adalah Ibu Linda Purnami, S.Pd

b. Sedangkan ahli media adalah Bapak Setria Utama Rizal, M.Pd.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik dan instrumen pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Angket

Angket atau kusioner merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono,2013:199). Pemberian angket ditujukan kepada ahli materi dan ahli media. Tujuan penyebaran angket ini adalah agar mengetahui respon ahli validasi terhadap media interaktif tema binatang, baik isi materi, kemudahan dalam menggunakan teknologi seperti laptop. Angket menggunakan format *check list*, dan sebuah daftar.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Interaktif Aspek Materi

Aspek Penilaian	Indikator	Item
Materi	Materi sesuai indikator yang ingin dicapai.	1
	Materi yang dikembangkan konkrit untuk digunakan dalam pembelajaran.	2
	Materi memuat sesuai dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD).	3
	Media mempermudah guru dalam mengajar tema binatang.	4
	Media interaktif sudah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran.	5
Kelayakan Media	Media mudah dipakai atau digunakan untuk anak.	6
	Media dapat digunakan secara berulang-ulang.	7
	Media yang dikembangkan mempermudah anak dalam memahami tema binatang.	8
	Media memuat materi yang mampu meningkatkan pemahaman anak.	9
	Penggunaan media interaktif ini membuat anak termotivasi dalam pembelajaran.	10

(Sugiyono,2013:199)

Tabel 3.3 Kisi Kisi Instrumen Kelayakan Interaktif Aspek Media

Aspek Yang Dinilai	Indikator	Item
Tampilan Produk	Gambar sesuai dengan isi materi.	1
	Desain gambar menarik.	2
	Animasi yang di dalam media menarik.	3
	Tata letak gambar teratur.	4
	Kombinasi warna <i>background</i> sesuai.	5
	Ukuran teks sesuai.	6
	Mudah terlihat untuk digunakan oleh anak.	7
	Kejelasan suara pada media.	8
	Keterbacaan dan format teks mudah di baca.	9
	Tampilan media secara keseluruhan menarik.	10

(Sugiyono,2013:199)

2. Wawancara

Wawancara adalah proses dari pengumpulan informasi yang bertujuan untuk penelitian, dimana pewawancara yang akan melontarkan pernyataan kepada narasumber. Menurut Creswell wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dengan cara mengajukan pertanyaan ke responden dengan berpedoman pada pedoman wawancara. Kemudian penelitian ini yang menjadi subjek wawancara adalah guru di RA Al-Azhar Palangka Raya. Wawancara ini menggunakan wawancara terstruktur yaitu, apabila sebagai pewawancara sudah mempersiapkan bahan wawancara terlebih dahulu. Wawancara bertujuan agar peneliti mengetahui kebutuhan dan kekurangan media pembelajaran yang digunakan diperlukannya atau tidak media interaktif.

3. Observasi

Observasi merupakan suatu aktivitas yang meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan indra. Observasi dilakukan secara terstruktur yaitu pengamatan yang dilakukan oleh seorang peneliti terhadap subjek atau objek penelitian dimana yang diamati itu sesuatu yang bersifat terstruktur. Menggunakan instrumen pengamatan, observasi dilakukan dengan melihat langsung kegiatan belajar mengajar dikelas guna menganalisa media pembelajaran yang digunakan dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Kemudian melihat secara langsung sikap anak terhadap media pembelajaran yang digunakan.

4. Dokumentasi

Dokumentasi dapat berarti barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi peneliti menyelidik benda tertulis seperti buku, dokumen, peraturan-peraturan, undang-undang, notulen rapat dan catatan harian (Hikmawati, 2017:42). Dokumentasi salah satu cara yang dapat dilakukan oleh peneliti kualitatif untuk mendapatkan gambaran dari sudut pandang subjek yang bersangkutan (Haris, 2010:143). Penelitian ini mengambil dokumentasi berupa foto, RPPH, dan RPPM. Dokumentasi ini berguna untuk menunjang tahap *design* pada pengembangan media interaktif.

F. Uji Produk

1. Desain Uji Coba Produk

Penelitian pengembangan yang menghasilkan produk dilakukan uji coba para ahli. Hasil dari keseluruhan uji coba pada para ahli menunjukkan bahwa media tersebut dikembangkan layak untuk digunakan pada pembelajaran. Produk berupa media interaktif sebagai hasil dari pengembangan ini diuji kelayakannya. Tingkat kelayakan media interaktif dapat diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji produk yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yaitu :

- a. Tahap konsultasi yaitu dosen pembimbing melakukan pengecekan terhadap media interaktif dengan memberikan arahan dan saran perbaikan terhadap pengembangan media interaktif.
- b. Instrumen validasi dari para ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media, yaitu validator melakukan penilaian serta memberikan masukan kritik dan saran.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mencari serta menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari hasil catatan lapangan, wawancara dan dokumentasi serta membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami diri sendiri dan orang lain (Sugiyono,2016:244). Data yang terkumpul akan di analisis untuk mengetahui kualitas produk pengembangan yang dihasilkan. Data berupa saran maupun kritik dari ahli yaitu dosen dan guru. Beberapa tahapan analisis dengan langkah-langkah sebagai berikut :

a. Data penilaian kelayakan media interaktif

Data penilaian interaktif diperoleh dari hasil isian angket oleh ahli yaitu dosen dan guru. Dan selanjutnya dianalisis dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut :

Tabel 3.4 Skala Likert

Kategori	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

(Riduwan,2009:39)

Berdasarkan tabel di atas terdapat empat alternatif jawaban yang masing-masing memiliki bobot nilai berbeda pada setiap pilihan jawaban. Alternatif jawaban sangat setuju (SS) memiliki bobot nilai 4, setuju (S) memiliki bobot nilai 3, tidak setuju (TS) memiliki bobot nilai 2, dan yang paling rendah adalah alternatif jawaban sangat tidak setuju (STS) yang memiliki bobot nilai 1.

b. Menghitung nilai rata-rata skor setiap indikator :

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

x = skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor

N = Jumlah subjek uji coba

Selain di atas, dapat pula ditentukan kriteria kelayakan media interaktif secara keseluruhan yaitu dengan mengalihkan skor penilaian dengan jumlah indikator yang diukur di tiap aspek dengan tingkat kelayakan yang diharapkan. Digunakan teknik presentase dalam menganalisis data dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase kelayakan (\%)} = \frac{\sum \text{ skor yang diperoleh}}{\sum \text{ skor maksimal}} \times 100$$

(Asyhari dan Silvia, 2016:7)

Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik analisis deskriptif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan presentase terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan. Setelah penyajian dalam bentuk presentase, langkah selanjutnya mendeskripsikan dan mengambil kesimpulan tentang masing-masing indikator. Kesesuaian aspek dalam pengembangan media interaktif dapat menggunakan tabel sebagai berikut:

Tabel 3.5 Skala Presentase Kriteria Kelayakan Media

Pencapaian Presentase (%)	Interpretasi
76-100%	Sangat Layak
51-75%	Cukup Layak
26-50%	Kurang Layak
0-25%	Tidak Layak

(Riduwan,2009:39)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Dunia pendidikan merasakan dampak dengan adanya wabah corona yang merajalela bukan saja di Indonesia tetapi berbagai belahan dunia. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menerbitkan surat edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran *Covid-19* (Pengelola Web Kemdikbud, 2020). Pilihannya saat ini yang utama adalah untuk memutus mata rantai *Covid-19* dengan kondisi yang ada semaksimal mungkin, dengan tetap berupaya memenuhi kebutuhan pendidikan. Pelaksanaan pembelajaran harus mampu mencegah hubungan secara fisik antar peserta didik dengan guru guna meminimalisir penyebaran virus ini.

Selama pembelajaran daring, semua unsur pendidikan dituntut untuk dapat memfasilitasi pembelajaran agar tetap aktif meski tanpa tatap muka. Guru sebagai elemen utama dalam pendidikan formal di dorong untuk beradaptasi dengan pelaksanaan pembelajaran daring dari semula menggunakan metode tatap muka konvensional, (Setyowati,2020:96). Sehubungan dengan kondisi tersebut, untuk itu perlu dicarikan solusi yang tepat dalam memberikan pembelajaran secara daring. Salah satu media pembelajaran yang memungkinkan untuk dipergunakan pada pembelajaran daring adalah media interaktif. Penggunaan media interaktif ini selain

untuk menjawab permasalahan pembelajaran tatap muka atau daring, juga akan memudahkan anak belajar dari rumah. Oleh sebab itu diperlukan media interaktif yang menarik bagi anak.

Proses penelitian ini dilakukan dengan prosedur pengembangan model ADDIE yang memiliki lima langkah prosedur penelitian, yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Namun dalam penelitian ini hanya empat langkah dari prosedur pengembangan model ADDIE yaitu *analysis, design, development, dan evaluation*. Sedangkan untuk *implementation* pada anak usia dini terutama kelompok B, tahapan *implementasi* ini tidak dilakukan, karena tahap ini anak belum mampu untuk mengisi lembar pengamatan kecuali anak diberikan pendampingan untuk mengisi lembar pengamatan berupa angket terhadap respon anak.

1. Langkah Pengembangan Media Interaktif.

a. Analisis (*Analysis*)

Hasil yang diperoleh dari peneliti yaitu melakukan pengumpulan data informasi, mengobservasikan permasalahan yang dijumpai dalam media pembelajaran sebelumnya yang dapat dijadikan sebagai bahan acuan pembuatan produk berupa media interaktif.

1) Analisis Kebutuhan, pada tahap ini peneliti melakukan wawancara yang dilakukan sekolah RA Al-Azhar Palangka Raya pada tanggal 15-17 Maret 2021. Berdasarkan hasil yang ditemukan ketika wawancara dengan Ibu LP mengatakan bahwa:

“Pembelajaran di sekolah ini selama wabah virus corona bermacam-macam, guru terkadang menggunakan *whatsapp*,

untuk menjelaskan materi pembelajaran tapi sangat jarang karena disebabkan terkendala oleh jaringan, kuota, keterbatasan *handphone* dan lainnya. Disekolah media pembelajaran yang digunakan selama pandemi hanya menggunakan lembar kerja anak (LKA). Belum ada yang menggunakan media pembelajaran interaktif.”

Jadi, dengan menggunakan media interaktif sekolah sangat memerlukan dan dapat membantu proses pembelajaran anak, sehingga anak akan lebih tertarik dalam proses pembelajaran. Selain digunakan dikelas media interaktif ini juga dapat menjadi pendamping belajar anak dirumah.

- 2) Analisis Karakter, pada tahap ini peneliti tidak dapat melakukan observasi langsung bagaimana cara belajar anak di kelompok B, terhadap kendala atau kesulitan yang hadapi anak dalam mengikuti pembelajaran.
- 3) Analisis Materi, pada tahap analisis ini isi juga mengkaji tentang kurikulum yaitu kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), indikator serta materi yang terdapat dalam tema binatang. Berikut uraian materi dari tema binatang :

Kompetensi Inti (KI)

- a. Macam-macam binatang
- b. Binatang yang hidup di darat dan di air/laut
- c. Binatang peliharaan

Kompetensi inti 1 untuk sikap spiritual, kompetensi inti 2 untuk sikap sosial, kompetensi inti 3 untuk sikap pengetahuan

yaitu pengetahuan atau materi yang ada di tema binatang sedangkan kompetensi inti 4 untuk sikap keterampilan.

Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.8 Mengenal nama-nama binatang	3.8.1 Macam-macam binatang 3.8.2 Binatang yang hidup di darat dan di air/laut 3.8.3 Binatang peliharaan

Terdapat kompetensi dasar dalam materi pada penelitian ini yaitu mengenal nama-nama binatang. Indikator yang diambil yaitu macam-macam binatang, binatang yang hidup di darat dan di air/laut, binatang peliharaan. Menganalisis macam-macam binatang sesuai dengan kriterianya.

b. Desain (*Design*)

Tahap pembuatan desain ini, peneliti melakukan unsur-unsur yang akan dimuat dalam media interaktif yang akan dikembangkan, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan instrumen validasi ahli materi dan ahli media. Sebagai langkah awal dalam pembuatan desain, peneliti membuat RPPH dengan mengacu kurikulum pembelajaran kelompok B di RA Al-Azhar Palangka Raya. Pembuatan RPPH ini nantinya akan digunakan sebagai panduan dalam pembuatan media interaktif. Beberapa tahap yang tertuang dalam RPPH antara lain : 1) usia kelompok, 2) tema, 3) Tujuan, 4)

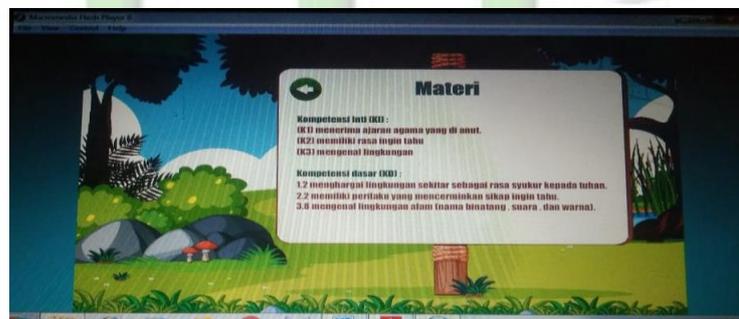
kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD), 5) indikator dan 5) materi.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini yaitu proses pengembangan media interaktif tema binatang. Berikut langkah-langkah pengembangan media interaktif. Pembuatan media interaktif dengan menentukan gambar, warna, dan *latar/background* yang sesuai dengan materi pembelajaran. Tahap selanjutnya menyatukan gambar serta dengan *background* latar yang sudah dibuat. Setelah selesai, langkah selanjutnya penggabungan antar komponen yaitu gambar binatang serta suara yang dibuat.



Gambar 4.1 Materi, Belajar, Main



Gambar 4.2 Menentukan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar



Gambar 4.3 Binatang Di Darat



Gambar 4.4 Binatang Di Air / Laut



Gambar 4.5 Permainan



Gambar 4.6 Permainan 1 Menentukan Binatang Berkaki



Gambar 4.7 Permainan 2 Menentukan Suara Binatang



Gambar 4.8 Permainan 3 Mencocokkan Gambar Binatang Dengan Pasangannya

d. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi pada dasarnya bisa terjadi pada setiap tahapan (analisis, desain, pengembangan dan implementasi) yang bertujuan untuk kebutuhan revisi. Evaluasi pada pengembangan model ADDIE merupakan langkah terakhir dari sebuah proses untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan yang mengacu kepada rancangan produk yang dibuat.

Pada tahapan evaluasi ini, pengembangan media interaktif dengan tema binatang yang dikembangkan dapat dinyatakan lolos uji kelayakan apabila telah dilakukan validasi dan dinyatakan oleh validator sehingga dapat dipergunakan sebagai media.

Validasi pada penelitian ini pada dasarnya merupakan uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media terhadap desain pengembangan media interaktif yang dibuat oleh peneliti. Validasi ini bertujuan untuk mendapatkan saran-saran terhadap kekurangan dari media yang dibuat oleh peneliti dan dilakukan revisi sampai dinyatakan sangat layak.

2. Kelayakan Media Interaktif

Ahli materi diambil dari guru RA Al-Azhar Palangka Raya yang berkompeten dalam menguji materi dari media yang dikembangkan dan ahli media diambil dari dosen IAIN Palangka Raya. Dari hasil validasi dapat diketahui layak tidaknya media digunakan. Adapun tahap validasi sebagai berikut :

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Pada proses validasi peneliti menyerahkan media interaktif dengan tema binatang. Tanggal pelaksanaan validasi materi pertama yaitu rabu, 24 Maret 2021. Berikut hasil penilaian data angket oleh ahli materi.

Tabel 4.2 Kelayakan Hasil Validasi Ahli Materi Pada Validasi Pertama

No	Pernyataan	4	3	2	1	Kategori	%	Kelayakan	
A.	Aspek Materi Pembelajaran								
1.	Media memuat materi sesuai indikator yang ingin dicapai.		√			Setuju	75	Cukup Layak	
2.	Media yang dikembangkan konkrit untuk digunakan dalam pembelajaran.	√				Sangat Setuju	100	Layak	
3.	Media memuat sesuai dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD).		√			Setuju	75	Cukup Layak	
4.	Media interaktif mempermudah guru dalam mengajar tema binatang.		√			Setuju	75	Cukup Layak	
5.	Media interaktif sudah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran.		√			Setuju	75	Cukup Layak	
B.	Aspek Kelayakan Media								
6.	Media mudah dipakai atau digunakan untuk anak.	√				Sangat Setuju	100	Layak	
7.	Media dapat digunakan secara berulang-ulang.	√				Sangat Setuju	100	Layak	
8.	Media yang dikembangkan mempermudah anak dalam memahami tema binatang.	√				Sangat Setuju	100	Layak	
9.	Media memuat materi yang mampu meningkatkan pemahaman anak.	√				Sangat setuju	100	Layak	
10.	Penggunaan media interaktif ini membuat anak termotivasi dalam pembelajaran.	√				Sangat Setuju	100	Layak	
Jumlah Skor		36							
Jumlah Persentase Kelayakan		90%							

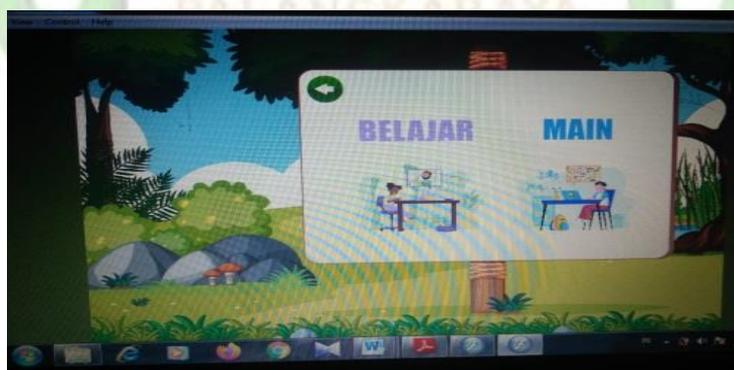
$$\sum \text{ skor yang diperoleh} = 36$$

$$\sum \text{ skor maksimal} = 40$$

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\sum \text{ skor yang diperoleh}}{\sum \text{ skor maksimal}} \times 100$$

$$\begin{aligned} \text{Persentase kelayakan (\%)} &= \frac{36}{40} \times 100 \\ &= 90 \% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil persentase yang diperoleh melalui validasi pertama ahli materi pertama yaitu 90 % berada di kategori “**Sangat Layak**”. Akan tetapi, ada revisi dalam penyajian materi belajar masih kurang lengkap berikut saran atau komentar dari ahli materi : (1) untuk penerapan selanjutnya selalu memakai *speaker*, (2) penyajian materi belajar masih kurang lengkap sebaiknya perlu penambahan materi dalam satu subtema yang ditampilkan agar lebih detail sesuai dengan indikator pencapaian.





Gambar 4.9 Interaktif Sebelum Revisi Media



Gambar 4.10 Media Interaktif Setelah Revisi

Validasi kedua dilaksanakan pada hari senin tanggal 29 Maret 2021. Berikut hasil penilaian data angket ahli materi.

Tabel 4.3 Kelayakan Hasil Validasi Ahli Materi Pada Validasi Kedua

No	Pernyataan	4	3	2	1	Kategori	%	Kelayakan
A. Aspek Materi Pembelajaran								
1.	Media memuat materi sesuai indikator yang ingin dicapai.	√				Sangat Setuju	100	Layak
2.	Media yang dikembangkan konkrit untuk digunakan dalam pembelajaran.	√				Sangat Setuju	100	Layak
3.	Media memuat sesuai dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD).		√			Setuju	75	Cukup Layak
4.	Media interaktif mempermudah guru dalam mengajar tema binatang.	√				Sangat Setuju	100	Layak
5.	Media interaktif sudah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran.	√				Sangat Setuju	100	Layak
B. Aspek Kelayakan Media								
6.	Media mudah dipakai atau digunakan untuk anak.	√				Sangat Setuju	100	Layak
7.	Media dapat digunakan secara berulang-ulang.	√				Sangat Setuju	100	Layak
8.	Media yang dikembangkan mempermudah anak dalam memahami tema binatang.	√				Sangat Setuju	100	Layak
9.	Media memuat materi yang mampu meningkatkan pemahaman anak.	√				Sangat setuju	100	Layak
10.	Penggunaan media interaktif ini membuat anak termotivasi dalam pembelajaran.	√				Sangat Setuju	100	Layak
Jumlah Skor		39						
Jumlah Persentase Kelayakan		97,5%						

$$\sum \text{ skor yang diperoleh} = 39$$

$$\sum \text{ skor maksimal} = 40$$

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\sum \text{ skor yang diperoleh}}{\sum \text{ skor maksimal}} \times 100$$

$$\sum \text{ skor maksimal}$$

$$\begin{aligned}\text{Persentase kelayakan (\%)} &= \frac{39}{40} \times 100 \\ &= 97,5 \%\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil persentase yang diperoleh melalui validasi kedua ahli materi mengalami kenaikan yaitu 97,5% berada di kategori “**Sangat Layak**” sesuai dengan pengembangan media pada validasi ahli materi. maka media interaktif dengan tema binatang di RA Al-Azhar Palangka Raya dinyatakan layak digunakan sesuai kaidah pengembangan pada validasi ahli materi.

b. Validasi Ahli Media

Pada proses validasi peneliti menyerahkan media interaktif dengan tema binatang. Tanggal pelaksanaan validasi media pertama yaitu Kamis, 01 April 2021. Berikut hasil penilaian data angket oleh ahli media.

Tabel 4.4 Kelayakan Hasil Validasi Ahli Media Pada Validasi Pertama

No	Pernyataan	4	3	2	1	Kategori	%	Kelayakan
A. Tampilan Produk								
1.	Gambar sesuai dengan isi materi	√				Sangat Setuju	100	Layak
2.	Desain gambar menarik	√				Sangat Setuju	100	Layak
3.	Animasi yang di dalam media menarik		√			Setuju	75	Cukup Layak
4.	Tata letak gambar teratur		√			Setuju	75	Cukup Layak
5.	Kombinasi warna <i>background</i> sesuai	√				Sangat Setuju	100	Layak
6.	Ukuran teks sesuai	√				Sangat Setuju	100	Layak
7.	Mudah terlihat untuk digunakan oleh anak	√				Sangat Setuju	100	Layak
8.	Kejelasan suara pada media		√			Setuju	75	Cukup Layak
9.	Keterbacaan dan format teks mudah di baca.	√				Sangat Setuju	100	Layak
10.	Tampilan media secara keseluruhan menari	√				Sangat Setuju	100	Layak
Jumlah Skor		37						
Jumlah Persentase Kelayakan		92,5%						

$$\sum \text{ skor yang diperoleh} = 37$$

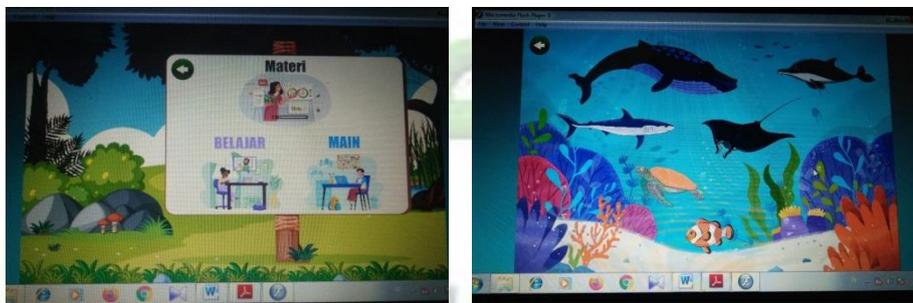
$$\sum \text{ skor maksimal} = 40$$

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\sum \text{ skor yang diperoleh}}{\sum \text{ skor maksimal}} \times 100$$

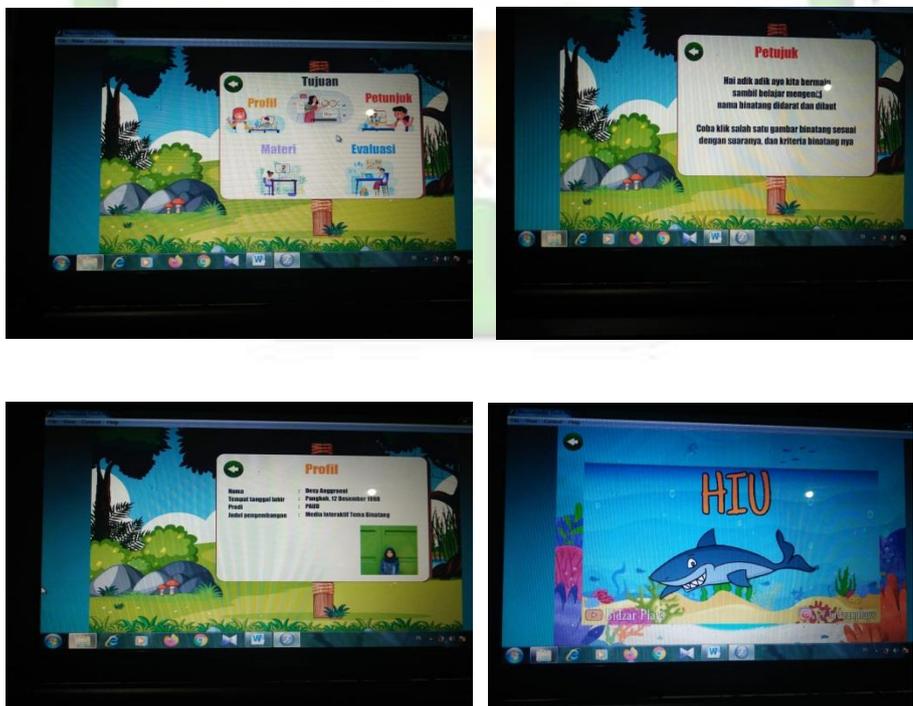
$$\begin{aligned} \text{Persentase kelayakan (\%)} &= \frac{37}{40} \times 100 \\ &= 92,5 \% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil persentase yang diperoleh melalui validasi pertama ahli media yaitu 92,5 % berada di kategori “**Sangat Layak**”. Akan tetapi

ada revisi dari ahli media sebagai berikut : 1) menu materi seharusnya diganti menjadi menu tujuan, 2) menu belajar diganti menjadi menu materi, 3) menu main diganti menjadi menu evaluasi, 4) harus ditambahkan dengan menu petunjuk penggunaan media interaktif, 5) tambahkan menu profil penelitian dan pengembangan, 6) suara penjelasan paus terlalu cepat dan harus perlu jeda.



Gambar 4.11 Media Interaktif Sebelum Revisi



Gambar 4.12 Media Interaktif Setelah Revisi

Validasi kedua dilaksanakan pada hari rabu, tanggal 7 April 2021. Berikut hasil penilaian data angket ahli media.

Tabel 4.5 Kelayakan Hasil Validasi Ahli Media Pada Validasi Kedua

No	Pernyataan	4	3	2	1	Kategori	%	Kelayakan
A. Tampilan Produk								
1.	Gambar sesuai dengan isi materi	√				Sangat Setuju	100	Layak
2.	Desain gambar menarik	√				Sangat Setuju	100	Layak
3.	Animasi yang di dalam media menarik	√				Sangat Setuju	100	Layak
4.	Tata letak gambar teratur		√			Setuju	75	Cukup Layak
5.	Kombinasi warna <i>background</i> sesuai	√				Sangat Setuju	100	Layak
6.	Ukuran teks sesuai	√				Sangat Setuju	100	Layak
7.	Mudah terlihat untuk digunakan oleh anak	√				Sangat Setuju	100	Layak
8.	Kejelasan suara pada media		√			Setuju	75	Cukup Layak
9.	Keterbacaan dan format teks mudah di baca.	√				Sangat Setuju	100	Layak
10.	Tampilan media secara keseluruhan menari	√				Sangat Setuju	100	Layak
Jumlah Skor		38						
Skor Maksimal		40						
Jumlah Persentase Kelayakan		95%						

$$\sum \text{ skor yang diperoleh} = 38$$

$$\sum \text{ skor maksimal} = 40$$

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\sum \text{ skor yang diperoleh}}{\sum \text{ skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{38}{40} \times 100$$

= 95%

Berdasarkan hasil persentase yang diperoleh melalui validasi kedua ahli media mengalami kenaikan yaitu 95% berada di kategori “**Sangat Layak**” sesuai dengan pengembangan media pada validasi ahli media tanpa merevisi.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pengembangan media interaktif dapat menunjang proses pembelajaran terlebih pada masa pandemi *Covid-19*. Media interaktif merupakan salah satu multimedia. Multimedia adalah teknologi terbaik dan tepat untuk mempresentasikan informasi secara mudah dan cepat di mengerti dan juga sangat penting dibidang komputer yang telah merubah cara manusia dalam pemanfaatan komputer. Hampir semua *software* terutama yang berbasis *windows* menggunakan multimedia termasuk aplikasi maupun *game*. Multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

Pembuatan media interaktif menggunakan aplikasi macromedia *flash* profesional 8 yang merupakan sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh para animator untuk menghasilkan animasi yang profesional. Diantara progam-program yang paling fleksibel dalam pembuatan animasi, seperti animasi interaktif, *game company profile*, presentasi, *movie* dan tampilan animasi lainnya (Andi, 2010:1). Salah satu

kriteria yang sebaiknya digunakan dalam pemilihan media adalah dukungan terhadap isi bahan pelajaran dan kemudahan memperolehnya.

Penelitian merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sistematis untuk memberikan jawaban terhadap permasalahan yang ada. Ada banyak sekali metode penelitian saat ini salah satunya yaitu penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan diartikan sebagai kajian yang dilakukan secara sistematis untuk merancang, membuat dan mengevaluasi sebuah produk, tujuan dari penelitian pengembangan menghasilkan produk (Rayanto, 2020:19).

Pada pengembangan media interaktif penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dilakukan 4 tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, dan evaluasi. Menurut Januszewski dan Molenda (2008) model ADDIE merupakan komponen utama dari pendekatan sistem untuk pengembangan pembelajaran, dan prosedur pengembangan dalam pembelajaran (Suryani dkk, 2020:125).

1. Analisis (*Analysis*)

a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan seperti media dan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran selama masa pandemi *Covid-19*, guru terkadang menggunakan *whatsapp* untuk pembelajaran tapi sangat jarang karena di sebabkan terkendala oleh jaringan, kuota, keterbatasan *handphone* dan lainnya. Anak-anak datang kesekolah untuk mengambil bahan ajar dan mengumpulkan

tugas. Sekolah tersebut belum ada memanfaatkan media interaktif yang menggunakan aplikasi sehingga media pembelajaran yang digunakan hanya memberikan materi yang disampaikan melalui buku-buku cetak seperti lembar kerja anak (LKA), buku mengajar atau menggunakan gambar-gambar yang telah di print. Jadi dengan menggunakan media interaktif dapat membantu proses pembelajaran anak, sehingga anak akan lebih tertarik dalam proses pembelajaran selain digunakan di kelas media interaktif ini juga dapat menjadi pendamping belajar anak di rumah terlebih pada masa pandemi *Covid-19* ini.

b. Analisis karakter

Analisis Karakter, pada tahap ini peneliti tidak dapat melakukan observasi langsung bagaimana cara belajar anak di kelompok B, terhadap kendala atau kesulitan yang hadapi anak dalam mengikuti pembelajaran.

c. Analisis Materi

pada tahap analisis ini isi juga mengkaji tentang kurikulum yaitu kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), indikator serta materi yang terdapat dalam tema binatang. Berikut uraian materi dari tema binatang :

Kompetensi Inti (KI)

- 1) Macam-macam binatang
- 2) Binatang yang hidup di darat dan di air/laut
- 3) Binatang peliharaan

Kompetensi inti 1 untuk sikap spiritual, kompetensi inti 2 untuk sikap sosial, kompetensi inti 3 untuk sikap pengetahuan yaitu pengetahuan atau materi yang ada di tema binatang sedangkan kompetensi inti 4 untuk sikap keterampilan.

2. Desain (*Design*)

Tahap pembuatan desain ini, peneliti melakukan unsur-unsur yang akan dimuat dalam media interaktif yang akan dikembangkan, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan instrumen validasi ahli materi dan ahli media. Sebagai langkah awal dalam pembuatan desain, peneliti membuat RPPH dengan mengacu kurikulum pembelajaran kelompok B di RA Al-Azhar Palangka Raya. Pembuatan RPPH ini nantinya akan digunakan sebagai panduan dalam pembuatan media interaktif. Beberapa tahap yang tertuang dalam RPPH antara lain : 1) usia kelompok, 2) tema, 3) Tujuan, 4) kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD), 5) indikator dan 5) materi.

3. Pengembangan (*Development*)

Proses pembuatan media interaktif dilakukan sesuai dengan yang sudah dipersiapkan dan dianalisis sebelumnya. Interaktif merupakan media yang mengkombinasikan beberapa media pembelajaran (audio, video dan teks) yang bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi. Langkah pengembangan media interaktif yaitu menyiapkan suara dan

teks, kemudian menyatukannya serta membuat materi sesuai dengan kompetensi dasar. Tahap pertama pada pengembangan media interaktif adalah membuat gambar, warna, dan latar/*background* yang sesuai dengan materi pembelajaran. Tahap selanjutnya menyatukan gambar serta dengan background latar yang sudah dibuat. Setelah selesai, langkah selanjutnya penggabungan antar komponen yaitu gambar binatang serta suara yang dibuat.

Produk penelitian yang telah dihasilkan bukanlah produk yang hanya disusun tetapi harus diuji melalui tahapan ilmiah, sehingga kevalidan dan kegunaan bisa terukur dan teruji (Rayanto, 2020:36). Yang dilakukan pada tahap implementasi. Tahap implementasi dilakukan dengan validator ahli materi dan ahli media. Pada validasi ahli materi mendapatkan skor 39 dengan jumlah persentase kelayakan 97,5% termasuk kategori “sangat layak”. Hasil validasi ahli media dengan skor 38 dengan jumlah persentase kelayakan 95% termasuk kategori “sangat layak”.

4. Evaluasi (*evaluation*),

Yang dilakukan dalam penelitian yaitu evaluasi formatif. Evaluasi formatif adalah proses pengumpulan data dan informasi selama pengembangan pembelajaran yang digunakan untuk perbaikan (Yaumi, 2017:313). Evaluasi formatif bertujuan untuk kebutuhan revisi berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media. Pada tahap evaluasi media interaktif dinyatakan sangat layak digunakan beberapa

komentar dan saran dari para ahli yaitu pada validasi ahli materi terdapat beberapa hal yang perlu di revisi atau diperbaiki yaitu :

- 1) Untuk penerapan selanjutnya selalu memakai speaker.
- 2) Penyajian materi belajar masih kurang lengkap sebaiknya perlu penambahan materi dalam satu subtema yang ditampilkan agar lebih detail sesuai dengan indikator pencapaian.

Komentar dan saran dari para ahli yaitu pada validasi ahli media terdapat beberapa hal yang perlu di revisi atau diperbaiki yaitu :

1. Menu materi isinya tujuan, seharusnya digantikan menjadi menu tujuan.
2. Menu belajar harus digantikan menjadi menu materi.
3. Menu main harus digantikan menjadi menu evaluasi
4. Tambahkan menu profil penelitian pengembangan.
5. Suara penjelasan paus terlalu cepat, perlu jeda.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media interaktif tema binatang di RA Al-Azhar Palangka Raya, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan media interaktif tema binatang di RA Al-Azhar Palangka Raya dilakukan 4 tahapan pengembangan yaitu : 1) *analysis* yang mencakup analisis kebutuhan, analisis karakter dan analisis materi, 2) *design* yang mencakup indikator yang sesuai dengan kompetensi dasar pada materi binatang, kemudian membuat *background, teks* dan kuis serta pembuatan RPPH, 3) *development* proses pembuatan media interaktif dilakukan sesuai dengan yang sudah dipersiapkan dan dianalisis sebelumnya. 4) *evaluation* setelah perbaikan yang dilakukan dengan mengacu pada komentar dan saran oleh ahli materi dan ahli media untuk media interaktif dinyatakan layak untuk digunakan. Sedangkan *implementation* tidak bisa di uji cobakan karena tingkat perkembangan anak usia dini belum mampu mengisi angket, kecuali anak diberi pendampingan baik itu guru maupun orang tua.
2. Kelayakan media interaktif tema binatang di RA Al-Azhar Palangka Raya dilakukan dengan validator ahli materi dan ahli media. Pada validasi ahli materi mendapatkan skor 39 dengan jumlah persentase

kelayakan 97,5% termasuk kategori “sangat layak”. Hasil validasi ahli media dengan skor 38 dengan jumlah persentase kelayakan 95% termasuk kategori “sangat layak”. Dengan demikian media layak digunakan dengan beberapa pertimbangan atau komentar serta saran dari ahli media dan ahli materi media interaktif dinyatakan layak untuk digunakan.

B. Saran

Berikut saran-saran yang dapat penulis ajukan, yaitu :

1. Saran pemanfaatan

Media interaktif ini dapat digunakan oleh guru dalam memberikan pembelajaran tentang tema binatang di darat dan di air/laut. Sehingga media interaktif ini anak dapat memahami macam-macam kriteria binatang.

2. Saran pengembangan produk lebih lanjut

Penelitian ini masih ada tahapan proses pengembangan yang belum dilaksanakan yaitu *implementation*, oleh sebab itu peneliti menyarankan untuk yang akan datang agar produk pengembangan media interaktif ini dapat dilanjutkan pada tahap *impelementation*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada. 2016.
- Cahyati, N., Syafdaningsih, S., & Rukiyah, R. (2018). Pengembangan Media Interaktif Dalam Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 160–170. <https://doi.org/10.17509/cd.v9i2.11339>
- Fatma, Aji Wahyu. 2020. *Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar*, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1).
- Irawati, Nova,. dkk. 2020. *Efektivitas Pelaksanaan Pengajaran Online pada masa Pandemi Covid-19 dengan Metode Survey Sederhana*, *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 13(2).
- Kemendikbud. (2019). *Pengembangan Paket Pembelajaran*, (021).
- Latifah, Sri & Utami, Ardini. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Social Media Schoology. *Jurnal Science and Mathematics Education*. (ISSN:2615-8639).
- Mukhtar Latif dkk. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.2013.
- Muhammad, Lalu Gede. 2020. *Transformasi Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19*, *Jurnal Studi Islam*, 1(1).
- Rahmat, S.T. (2015) Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*. 7(2) : 196-208.
- Seels, Barbara B. & Rita C. Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran, Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Washington DC.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung:Alfabeta
- Sugiyono. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan RND)*. Jakarta:Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta:PT Rineka Cipta.2017.
- Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta:PT Pustaka Insan Madani. 2012.

- TIM Penyusun, 2017. *Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan*. IAIN Palangka Raya.
- Undang-Undang, Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI.
- Untary, B. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mengenal Nama Binatang Berbasis Game Edukasi, 29.
- Wahyuni, S., Studi, P., Guru, P., Anak, P., & Dini, U. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Mengenal Binatang Air Asal Kota Palembang Untuk Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Mengenal Binatang Air Asal Kota Palembang Untuk Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Skripsi.
- Widayati, Sri. *Media Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Roda Karya. 2020.
- Wijaya Novan Ardi. 2016. *Konsep Dasar Paud*, Yogyakarta: Gava Media.
- Wati, Ega Rima. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena

