

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGENAL HURUF DAN ANGKA DENGAN MODEL ADDIE

Oleh:

Alvi Aliyanti Dwi Anggraini¹⁾, Iskandar Wiryokusumo²⁾, Ibut Priono Leksono³⁾

^{1,2,3} Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

¹alvialiyanti1431011@gmail.com

²wiryokusumoiskandar99@gmail.com

³ibutpriono@unipasby.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok A melalui multimedia pembelajaran interaktif mengenal huruf dan angka berdasarkan masalah pada anak kelompok A di RA Shafa wa Marwah Tulangan. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE. Yang diantaranya adalah melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, merancang konsep produk, mengembangkan produk, penggunaan produk ke peserta didik sebagai proses evaluasi, dan evaluasi produk. Hasil pengembangan berupa produk multimedia pembelajaran interaktif untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok A. Pengembangan media tersebut mencakup materi tentang pengenalan huruf dan angka. Penelitian dilakukan di kelas A di RA Shafa wa Marwah Tulangan. Berdasarkan uji formatif kepada ahli dan anak diperoleh data kualitatif yaitu data kualitatif merupakan saran-saran dari ahli dan data kuantitatif berupa persentase dari lembar observasi anak. Dari penilaian uji formatif oleh para ahli dan juga observasi kepada anak, multimedia pembelajaran interaktif pengenalan huruf dan angka layak dan efektif, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok A. Hal tersebut terbukti dari data hasil penelitian sebagai berikut: dari hasil validasi ahli yaitu ahli media didapatkan hasil layak dari semua aspek, ahli desain didapatkan hasil layak dari semua aspek, dan ahli isi/ materi juga didapatkan layak dari semua aspek. Dan hasil uji coba perorangan anak di dapat hasil yaitu semua anak mendapatkan nilai 91,6% dari semua aspek yang dinilai. Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan 10 anak mendapatkan hasil 90,8% pada semua aspek yang dinilai. Dan hasil uji lapangan anak menunjukkan bahwa 30 anak adalah 85,5%. Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif pengenalan huruf dan angka pada AUD untuk digunakan dalam mengembangkan kognitif pada anak Kelompok A di RA Shafa wa Marwah Tulangan.

Kata Kunci: Multimedia Pembelajaran Interaktif, Huruf, Angka.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan cabang khusus pendidikan yang berhubungan dengan anak-anak sejak lahir sampai delapan tahun. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yaitu sekolah dasar. Kemampuan dasar perkembangan pada anak saling mendukung satu sama lain. Salah satu kemampuan dasar yaitu kemampuan kognitif yang memegang peranan penting dalam kehidupan anak baik sekarang maupun pada masa yang akan datang.

Anak usia dini merupakan anak dengan usia 0-6 tahun (Direktorat PAUD, 2009). Masa pendidikan yang dikembangkan untuk anak merupakan masa peka/sensitif sehingga perlu untuk distimulasi dengan serius (Imas Kurniasih, 2009).

Masa peka dengan pengertian bahwa anak sangat mudah menyerap segala sesuatu yang ada disekitarnya baik secara sengaja dirancang ataupun tidak. Berdasarkan pernyataan tersebut, anak berada pada lingkungan yang secara alami terancang untuk belajar dan juga tidak.

Standar tingkat pencapaian perkembangan anak yang dinyatakan oleh permendiknas 58 tahun 2009 di lingkup perkembangan kognitif untuk anak usia dini pada konsep bilangan lambang bilangan 1-10 dan huruf, yaitu menyebutkan bilangan, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan dan mengenal lambang huruf. Pembelajaran mengenal angka dan huruf yang berlangsung selama ini menggunakan metode pembelajaran yang berpusat pada guru dan kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran mengenal angka dan huruf menjadikan anak kurang aktif dalam pembelajaran dan kurang memperhatikan dalam belajar.

Teknologi yang semakin berkembang sesungguhnya ikut pula menjadi bagian dan berperan dalam perkembangan anak usia dini. Semakin meningkatnya teknologi memudahkan anak untuk

menerima berbagai informasi yang menjadi ketertarikannya. Sudjana, dkk (2002: 2) Dalam proses pembelajaran pun media yang digunakan harus dapat menarik perhatian anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh anak dan memungkinkan anak menguasai tujuan pengajaran lebih baik, serta metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga anak tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.

Media belajar diakui sebagai salah satu faktor keberhasilan belajar. Dengan media, peserta didik dapat termotivasi, terlibat aktif secara fisik maupun psikis, memaksimalkan seluruh indera peserta didik dalam belajar, dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah media cetak/teks, media pameran, media yang diproyeksikan, media audio, video atau Video Compact Disk (VCD), Komputer (Sanaky, 2011). Suharjo (2006) menambahkan dua media pembelajaran yaitu pengajaran terprogram dan simulasi. Menurut Depdiknas (2004) bahwa kualitas media pembelajaran tampak dari pengalaman belajar, fasilitasi proses interaksi dalam kelas, dan keaktifan siswa. Prinsip penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran adalah bahwa media memiliki kelebihan dan kekurangan, juga secara bervariasi namun seperlunya agar lebih fokus ke keaktifan siswa.

Multimedia pembelajaran interaktif memiliki menu-menu khusus yang dapat diakses oleh user (anak TK) untuk memunculkan informasi berupa audio, visual maupun fitur lain yang diinginkan oleh pengguna. Multimedia ini dapat digunakan menggunakan komputer. Dengan menggunakan media ini, peneliti ingin memperkenalkan kepada anak cara belajar menggunakan media pembelajaran interaktif melalui komputer yang dilengkapi dengan animasi, audio visual, fungsi tombol. Sehingga media belajar ini dapat menarik minat belajar anak dalam mengenal angka dan huruf. Diperlukan juga adanya dampingan dari orang tua maupun guru selama anak belajar menggunakan media belajar ini.

Pengembangan produk multimedia yang memenuhi aspek-aspek pembelajaran serta pemilihan media pembelajaran yang tepat guna dalam pembelajaran telah dibahas dalam salah satu bidang ilmu yaitu bidang instructional technology. Definisi Teknologi Pembelajaran yang dirumuskan oleh Association for Educational Communications And Technology (AECT) (2004, p.3) "Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources". Definisi teknologi pembelajaran tahun 2004 ini mengandung maksud bahwa teknologi pembelajaran mempunyai peran untuk memfasilitasi pembelajaran dan

meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan atau memanfaatkan dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat.

Atas dasar pemikiran tersebut penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Huruf dan Angka dengan Model Addie Pada Anak Usia Dini di RA Shafa wa Marwah Tulangan".

2. METODE PENELITIAN

Menurut Criticos (dalam Daryanto, 2016) Media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Proses belajar mengajar hakekatnya adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa isi/ajaran yang dituangkan ke dalam simbol komunikasi baik verbal maupun non verbal.

Menurut Daryanto (2016:9 69) Multimedia adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Pembelajaran interaktif adalah suatu pendekatan yang merujuk pada pandangan konstruktivis (Panggabean,2007:77). Sementara Margaretha (2000:10) berpendapat bahwa pembelajaran interaktif menitik beratkan pada pertanyaan siswa sebagai ciri sentralnya dengan cara menggali pertanyaan-pertanyaan siswa. Suparman dalam Tarhuri (2005:18) mengemukakan bahwa pembelajaran interaktif merupakan proses pembelajaran yang memungkinkan aktif melibatkan diri dalam keseluruhan proses, baik secara mental maupun secara fisik. Hal ini diperkuat oleh Faure dan Cosgrove dirancang agar siswa mau bertanya kemudian menemukan jawaban mereka sendiri (Suprayekti. 2008:19).

Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun berkelompok. Video juga merupakan bahan ajar sampai kehadiran siswa secara langsung. Media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa, selain itu juga program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu.

Model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) merupakan salah satu model design pembelajaran sistematis. Romiszowski (dalam Tegeh, 2014:41) mengemukakan bahwa pada tingkat desain materi pembelajaran dan pengembangan, sistematis sebagai aspek prosedural pendekatan sistem telah diwujudkan

dalam banyak praktik metodologi untuk design dan pengembangan teks, materi audiovisual dan materi pembelajaran berbasis komputer. Melalui proses belajar peserta didik akan memiliki kemampuan yang mencakup pengetahuan (knowledge), keterampilan (skills), dan sikap (attitudwe) yang diperlukan untuk dapat melaksanakan suatu tugas dan pekerjaan (Benny, 2014). Model ADDIE, sesuai dengan namanya, berisi beberapa tahap yang dapat digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah multimedia pembelajaran interaktif yang efektif dan efisien. Model ini memiliki lima langkah atau tahapan yang mudah dipahami dan diimplementasikan untuk mengembangkan produk pengembangan seperti buku ajar, modul pembelajaran, video pembelajaran, multimedia dan lain sebagainya.

Model yang dipakai dalam penelitian ini adalah Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ini sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional.

Model ADDIE berisi beberapa tahap kegiatan yang dapat digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah pembelajaran interaktif yang efektif dan efisien. Model ADDIE secara hirarki ada 5 langkah atau tahapan yaitu: Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation.

Subjek Penelitian. Uji coba dilakukan pada PAUD di Kota Sidoarjo tahun pelajaran 2020/2021 yaitu di RA Shafa wa Marwah Tulangan Sidoarjo. Tahapan pemodelan pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini terdiri dari empat tahap yaitu: 1) Observasi tahap untuk mengumpulkan informasi, pengumpulan informasi pada tahap ini dilaksanakan dengan cara observasi ke lapangan (TK); 2) Mengidentifikasi langkah-langkah pembelajaran yang akan dikembangkan berdasarkan analisis yang sudah dilakukan berdasarkan model ADDIE; 3) Mendesain proses pembuatan media pembelajaran interaktif mengenal huruf dan angka; 4) Melakukan evaluasi formatif dan merevisi produk pengembangan. Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat validitas, keefektifan dan daya tarik dari produk yang dihasilkan. Dalam bagian ini secara berurutan perlu dikemukakan rancangan uji, subyek uji, jenis data dan instrumentasi serta analisis data.

Jenis Data yang diambil dalam tahap hasil uji coba produk adalah 1) Validitas, kebenaran dan relevansi isi atau materi diperoleh dari ahli isi atau materi; 2) Tampilan, kebahasaan, penyajian materi dan daya tarik diperoleh dari ahli desain; 3) Keefektifan diperoleh dari uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji kelompok besar; 4) Berdasarkan data diatas maka jenis datanya adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian, masukan, tanggapan,

kritik dan saran sedangkan data kuantitatif diperoleh dari angket yang dibagikan kepada guru.

Teknik Pengumpulan Data/ Instrumentasi penelitian adalah berupa angket yang diberikan pada ahli media, ahli desain, ahli materi, pembelajaran uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang tanggapan dan saran dari subyek uji coba selanjutnya dianalisis dan digunakan sebagai revisi. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif kuantitatif sesuai prosedur pengembangan yang dilakukan. Data hasil penelitian diperoleh dari penilaian ahli media, ahli desain, penilaian ahli materi, tanggapan guru PAUD, dan siswa terhadap produk media video animasi yang dikembangkan ditinjau dari aspek perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual. Langkah-langkah analisis data kelayakan produk sumber belajar game edukatif yang dikembangkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian data pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan. Prosedur pengembangan adalah langkah-langkah yang ditempuh oleh pengembang dalam menghasilkan suatu produk. Prosedur pengembangan multimedia pembelajaran interaktif melalui model pengembangan ADDIE yang berguna untuk meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenal angka dan huruf. Dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut akan dikoreksi oleh 3 ahli dan respon siswa.

1) Analisis (Analyze)

Tahap analisis ini melakukan pengamatan mengenai multimedia pembelajaran interaktif pengenalan huruf dan angka pada anak usia dini di RA Shafa wa Marwah Tulangan Sidoarjo tahun ajaran 2020/2021. A) Analisis Kebutuhan. Produk multimedia interaktif ini untuk memenuhi tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun, maka dari itu memerlukan suatu media yang relevan dan inovatif untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf dan angka. Huruf yang sesuai dengan pencapaian anak usia 4-5 tahun adalah pengenalan huruf A, B, C, ..., Z. Dan pengenalan angka adalah 1, 2, 3, ..., 10. B) Analisis Materi. Pada materi ini yang akan dicapai oleh anak usia dini yaitu mengenal lambang huruf yaitu A, B, C, ..., Z, mengenal lambang bilangan 1, 2, 3, ..., 10, dan mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya.

2) Perancangan (Design)

Prosedur pengembangan tahap kedua merupakan desain multimedia pembelajaran interaktif yang sesuai dengan materi mengenal huruf dan angka pada anak usia dini tulangan. Pada tahap desain ini membuat *storyboard* dalam mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif sebagai pelengkap pembelajaran.

3) Pengembangan (Development)

Kegiatan pada tahap ini yaitu pengumpulan bahan (materi pelajaran, gambar-gambar pendukung, animasi, pengetikan, dll). Selanjutnya yaitu kegiatan produksi multimedia pembelajaran interaktif sesuai dengan *flowchart* yang sudah dirancang. A) Perakitan Materi dengan *Software Multimedia*. B) Kegiatan ini merupakan perakitan media/ penggabungan seluruh bahan seperti materi pelajaran, gambar, animasi, teks, audio serta dengan bantuan *software articulate storyline* yang dikembangkan yakni multimedia pembelajaran interaktif menjadi media yang utuh. C) Pengembangan Multimedia Interaktif. Setelah itu, multimedia pembelajaran interaktif dimasukkan ke dalam *website*. Dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif diperlukan alur navigasi dari produk yang dikembangkan. *Flowchart* merupakan gambaran alur kerja dari multimedia. Indikator validitas perangkat pembelajaran yang terdapat dalam penelitian ini adalah kriteria validitas perangkat yang divalidasi oleh Ahli Media, Ahli Desain, dan Ahli Materi Pembelajaran Interaktif. Komponen perangkat yang dikembangkan meliputi: silabus dan instrumen penilaian

4) Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini dilakukan penerapan terhadap media yang telah dihasilkan pada siswa RA Shafa wa Marwah Tulangan untuk mengetahui respon siswa terhadap multimedia pembelajaran interaktif dari segi kemenarikan produk dan kelayakan produk diterapkan di kelas TK A RA Shafa wa Marwah Tulangan.

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap lembar keterlaksanaan model pembelajaran melalui respon siswa. Lembar keterlaksanaan model pembelajaran dianalisis dan dikonversikan dalam bentuk nilai sebagai berikut: A) Uji Perorangan. Uji coba perorangan ini dilaksanakan pada anak Kelompok A di RA Shafa wa Marwah dengan jumlah 5 anak. Pada uji coba perorangan anak mulai membuka media pembelajaran pengenalan huruf dan angka melalui komputer yang telah disediakan dari sekolah. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan dan respon awal anak terhadap produk yang dikembangkan. Hasil uji coba perorangan ditemukan bahwa anak terlihat antusias dalam mengikuti permainan. Anak memperhatikan penjelasan guru dengan baik, dan bersemangat ketika belajar. B) Uji Coba Kelompok Kecil. Tahap selanjutnya setelah uji coba perorangan, yaitu tahap uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil ini dilaksanakan pada anak Kelompok A di RA Shafa wa Marwah Tulangan dengan jumlah 10 anak. Pada uji coba kelompok kecil anak mulai belajar melalui multimedia pembelajaran yang telah disediakan bergantian satu persatu. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan dan identifikasi masalah yang masih terdapat pada tahap uji coba perorangan. Hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh 10 anak, menunjukkan hasil maksimal yaitu **90,8%**. sehingga dapat disimpulkan bahwa

media pembelajaran interaktif pengenalan huruf dan angka layak untuk digunakan pada uji coba selanjutnya yaitu uji coba kelompok besar atau lapangan. C) Uji Coba Kelompok Besar/Lapangan. Tahap uji coba anak yang terakhir yaitu uji coba kelompok besar atau lapangan. Uji coba kelompok besar atau lapangan ini dilaksanakan pada seluruh anak Kelompok Adi RA Shafa wa Marwah dengan jumlah 30 anak. Pada uji coba kelompok besar atau lapangan ini bertujuan untuk menerapkan media pembelajaran interaktif pengenalan huruf dan angka untuk mengetahui peningkatan kemampuan pengaruh media pembelajaran interaktif pengenalan huruf dan angka. Hasil uji coba lapangan yang dilakukan oleh 30 anak, menunjukkan hasil maksimal yaitu **85,5%**. sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif pengenalan huruf dan angka adalah layak. Dapat disimpulkan dari uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan bahwa pengembangan pembelajaran multimedia pembelajaran interaktif pengenalan huruf dan angka pada Anak Usia Dini dengan model ADDIE untuk siswa kelompok A RA Shafa wa Marwah Tulangan semester genap tahun 2020/2021 yang diajarkan pada siswa dapat memberikan respon yang positif bagi siswa dan diterima dengan baik oleh siswa.

5) Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap yang dilakukan untuk mengevaluasi pengembangan produk sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan. Dalam penelitian pengembangan evaluasi formatif dilakukan untuk memperbaiki produk yang dihasilkan. Evaluasi formatif dilakukan untuk memperbaiki produk yang dihasilkan melalui respon siswa terhadap angket media pembelajaran interaktif dan saran-saran yang diberikan oleh ahli media, ahli desain, dan ahli materi pembelajaran interaktif. Berikut bentuk evaluasi yang diberikan kepada siswa kelompok A RA Shafa wa Marwah Tulangan. 1) Kegiatan pertama (menghitung jumlah gambar). 2) Kegiatan ke dua (melengkapi kata handphone) 3) Kegiatan ke tiga (melengkapi angka pada gambar telepon)

Pembahasan

Pengembangan yang telah dilaksanakan dalam penelitian ini menghasilkan rancangan media pembelajaran interaktif yang berupa multimedia pembelajaran interaktif pengenalan huruf dan angka. multimedia ini dirancang untuk mengembangkan kemampuan koqnitif anak kelompok A di RA Shafa wa Marwah Tulangan. Dari hasil analisis data pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini menunjukkan kelayakan pada hasil akhir validasi ahli. Uji validasi dengan ahli dilakukan dengan meminta validasi ke 3 ahli yaitu ahli media, ahli desain, dan ahli materi. Ahli Media akan divalidasi oleh Andik Susanto, M.Kom, selaku dosen ahli komputer. Ahli Desain akan divalidasi oleh Erna Puji Astutik, S.Si., M.Pd., M.Sc. selaku dosen ahli desain.

Langkah yang dilakukan setelah validasi ahli yaitu uji coba perorangan terhadap 5 anak Kelompok A di RA Shafa wa Marwah Tulangan yang memiliki kemampuan berbeda-beda. Hasil presentase yang diperoleh pada uji coba perorangan yang dilakukan oleh 5 anak, semua anak mendapatkan hasil yang maksimal yaitu 100%. Hasil uji coba perorangan menunjukkan presentase perolehan anak lebih dari 51%, sehingga dapat disimpulkan bahwa uji coba perorangan telah layak untuk dilanjutkan pada uji coba selanjutnya yaitu uji coba kelompok kecil.

Uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 10 anak Kelompok A di RA Shafa wa Marwah Tulangan. Hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh 10 anak, menunjukkan hasil maksimal yaitu 100%. Penskoran pada tiap indikator diperoleh indikator 1 100%, indikator 2 100%, indikator 3 100%, indikator 4 100%. Masing-masing indikator pada uji coba kelompok kecil telah memperoleh hasil maksimal yaitu 100%, sehingga dapat disimpulkan bahwa masing-masing indikator telah memperoleh presentase kelayakan. Hasil presentase yang diperoleh dari 10 anak dan 4 indikator telah mencapai hasil maksimal yaitu 100% sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif pengenalan huruf dan angka layak untuk digunakan pada uji coba selanjutnya yaitu uji coba kelompok besar atau lapangan.

Tahap selanjutnya yaitu uji coba lapangan yang dilakukan terhadap 20 anak kelompok A di RA Shafa wa Marwah menunjukkan bahwa 20 anak mengalami peningkatan pengembangan koqnitif dari rata-rata peningkatan. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif pengenalan huruf dan angka kemampuan koqnitif anak kelompok A di RA Shafa wa Marwah dapat dikembangkan dengan baik sehingga mengalami peningkatan.

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pengenalan huruf dan angka pada Anak Usia Dini di RA Shafa wa Marwah Tulangan adalah bahwa: 1) Berdasarkan hasil penelitian pengembangan ini dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia pembelajaran interaktif pengenalan huruf dan angka pada Anak Usia Dini layak untuk digunakan dalam meningkatkan perkembangan kognitif pada anak kelompok A di Taman Kanak-Kanak melalui tahapan-tahapan sebagai berikut: a) Tahap yang pertama yaitu validasi multimedia pembelajaran interaktif pengenalan huruf dan angka pada AUD. Pada tahap ini diperoleh data bahwa media pembelajaran interaktif pengenalan huruf dan angka layak untuk dapat digunakan dan diterapkan kepada anak setelah melalui validasi ahli media, dan ahli desain sehingga media permainan yang dikembangkan sudah sesuai dengan kebutuhan dan

karakteristik Anak Usia Dini. b) Tahap validasi media pembelajaran interaktif pengenalan huruf dan angka, pada tahap ini diperoleh data bahwa rancangan yang berupa silabus telah layak untuk digunakan pada uji coba selanjutnya, hal tersebut dikarenakan pada tahap validasi ini tidak terdapat revisi. c) Tahap selanjutnya adalah tahap validasi bahan media pembelajaran interaktif yaitu bahan ajar multimedia pembelajaran interaktif pengenalan huruf dan angka pada anak usia dini. Melalui validasi dengan ahli bahan ajar tersebut sudah layak untuk dapat digunakan sebagai buku petunjuk dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif pengenalan huruf dan angka di kelompok A. d) Tahap validasi materi perkembangan koqnitif telah diketahui kelayakan pada materi perkembangan koqnitif untuk diterapkan pada anak usia dini khususnya kelompok A, sehingga materi perkembangan koqnitif ini dapat dipergunakan dalam uji coba selanjutnya yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar atau lapangan. e) Uji coba perorangan dilakukan pada 5 anak, yang menunjukkan hasil bahwa pembelajaran dengan melalui media pembelajaran interaktif pengenalan huruf dan angka menunjukkan keefektifan dengan hasil terdapat 5 anak yang telah mendapatkan persentase 100% dengan nilai maksimal 4 pada masing-masing indikator. Hasil uji coba perorangan tersebut menunjukkan presentase perolehan anak lebih dari 51%, sehingga dapat disimpulkan bahwa uji coba perorangan telah layak untuk dilanjutkan pada uji coba selanjutnya yaitu uji coba kelompok kecil. f) Uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh 10 anak, menunjukkan presentase perolehan anak lebih dari 51%, sehingga dapat disimpulkan bahwa presentase yang diperoleh setiap anak diatas kriteria. Penskoran pada tiap indikator diperoleh indikator 1 100%, indikator 2 100%, indikator 3 100%, indikator 4 100%. Masing-masing indikator pada uji coba kelompok kecil telah memperoleh hasil presentase diatas 51%, sehingga dapat disimpulkan bahwa masing-masing indikator telah memperoleh presentase kelayakan. 2) Berdasarkan hasil penelitian pengembangan ini dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif pengenalan huruf dan angka efektif digunakan dalam mengembangkan kemampuan koqnitif pada kelompok A.

Saran dalam penelitian pengembangan ini terbagi menjadi 3 bagian yaitu saran pemanfaatan, saran diseminasi, dan saran bagi pengembang serta saran lain yang mendukung produk lebih lanjut. 1) Saran pemanfaatan : a) Produk yang telah dikembangkan ini telah diuji kelayakannya sebagai multimedia pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan koqnitif anak kelompok A di Taman Kanak-Kanak. Multimedia pembelajaran pengenalan huruf dan angka tersebut juga dapat digunakan untuk anak kelompok lainnya, namun dengan kondisi yang sama

serta disesuaikan dengan tingkat capaian perkembangan anak pada usia tersebut. b) Berdasarkan fakta dilapangan terhadap pengaruh multimedia pembelajaran interaktif tersebut, maka multimedia pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan ini hendaknya dapat dijadikan sebagai pedoman untuk guru dalam merancang silabus yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan koqnitif anak, sehingga kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan koqnitif tersebut sesuai dengan tahap perkembangan anak. 2) Saran diseminasi. Produk pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pengenalan huruf dan angka diharapkan dapat disebarkan kepada guru-guru lain diwilayah Kota Sidoarjo. Karena berasarkan hasil penelitian tersebut multimedia pembelajaran interaktif pengenalan huruf dan angka sudah dinyatakan layak dan efektif untuk dapat digunakan sebagai multimedia pembelajaran interaktif untuk mengembangkan kemampuan koqnitif anak kelompok A.3) Saran pengembangan prouk lebih lanjut : a) Media pembelajaran interaktif ini akan lebih menarik perhatian anak usia dini jika dilengkapi game yang mampu menambah kemampuan koqnitif anak.b) Sebagai sumber belajar pelengkap dalam mengajar agar disaat memberikan materi perlunya memakai perangkat pembelajaran lainnya. c) Perlunya evaluasi materi pembelajaran sesuai dengan tema pembelajaran yang diterima siswa. d) Sebagai sumber belajar pelengkap dalam mengajar agar disaat memberikan materi selain video pembelajaran perlu memakai perangkat lainnya. e) Pengembangan media pembelajaran interaktif perlu disempurnakan antara indikator dan materi pembelajaran yang sesuai dengan STPPA (Satuan TingkatPencapaian Perkembangan Anak). f) Media pendukung media pembelajaran interaktif dapat dikembangkan lebih lanjut. Misalnya, dalam materi yang disampaikan tidak hanya mengenal angka maupun huruf melainkan mengenal besar kecil atapun yangg lainnya.

5. REFERENSI

- AECT. (2004). AECT definition and terminology committee document: the meanings of educational technology.
- Anomeisa, A. B., & Ernaningsih, D. (2020). Media Pembelajaran Interaktif menggunakan PowerPoint VBA pada Penyajian Data Berkelompok. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(1), 17-31. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr/article/view/10635> (diakses pada tanggal 12 Oktober 2020)
- Bakhri, S. (2019). Animasi Interaktif Pembelajaran Huruf dan Angka Menggunakan Model ADDIE. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 3(2), 130-144. <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/intensif/a>
- rticle/view/12666 diakses pada ta (diakses pada tanggal 20 Oktober 2020)
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Depdiknas. (2004). Peningkatan Kualitas Pembelajaran. Jakarta: Depdiknas.
- Fadhli, M. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis video kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 24-33. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Pengembangan+media+pembelajaran+berbasis+video+kelas+iv+sekolah+dasar.&btnG (diakses pada tanggal 5 Oktober 2020)
- Febiola, K. A. (2020). Hasil Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Angka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/G/article/view/28263>(diakses pada tanggal 15 Oktober 2020)
- Hamalik (1986) “ Media Pembelajaran” . Bandung: Allumni. <http://idai.or.id/publicarticles/klinik/pengasuhananak/perkembangan-literasi-anak.html>
- Karimah, L. (2020). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF “BOLOKUNCORO” DALAM KEMAMPUAN LITERASI ANAK USIA DINI DI KOTA SOLO* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Kurniasih, I. (2009). Pendidikan anak usia dini. *Jakarta: Edukasia*.
- Margaretha, S. Y. (2000). Pembelajaran Makhluk Hidup dan Tumbuhan untuk Meningkatkan Berfikir Rasional Siswa SD kelas III.
- Marlianingsih, N. (2016). Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Melalui Media Audio Visual (Animasi) Pada PAUD. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(2), 133-140. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Faktor/article/view/782> (diakses pada tanggal 10 Oktober 2020)
- Moeslichatoen, 2004, Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak,(Jakarta:PT RINEKA CIPTA)
- Munir. 2012. Multimedia : Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung : Alfabeta.
- Panggabean. (2007). *Managemen Sumber Daya Manusia*.Bogor: Ghalia indonesia.
- Putra, L. D., & Ishartiwi, I. (2015). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mengenal angka dan huruf untuk anak usia dini. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2), 169-178. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/7607> (diakses pada tanggal 12 Oktober 2020)
- S. Malik & A. Agarwal (2012). Use of multimedia as a new educational technology tool—a study.

- International Journal of Information and Education Technology, Vol. 2, No. 5, October 2012.
- Sanaky, H. (2011) *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantera.
- Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Sholihah, Maret'atush., Afifulloh. M., L. Y. F. (2019). Penerapan Metode Bermain Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B Di RA Amin Pakis Malang". Universitas Islam Malang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini.*, 1, 66.
<http://riset.unisma.ac.id/index.php/jd/article/viewFile/3217/2866%0A%0A>
- Soebadi, Amanda. "Perkembangan Literasi Anak". IDAI Indonesian Pediatric Society. 2013. 21 Februari 2014.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suharjo. (2006). *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar Teori dan Praktek*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Sujiono, Yuliani Nurani. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks, 2009.
- Suprayekti. (2008). *Jurnal Penerapan Model Pembelajaran Interaktif*.
<https://aunurrofiqhidayat.wordpress.com/2014/12/04/model-pembelajaran-interaktif-interactive-learning-model/> (diakses pada tanggal 12 Oktober 2020)
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
<http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/download/113/101>
- Triharso, Agung. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: ANDI, 2013.
- Wiyani, Novan Ardy, 2014, *Pikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta:Gava Media)