

## MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN BAHASA UNTUK ANAK USIA DINI (4-6 TAHUN) (STUDI KASUS : RA NU BANAT KUDUS)

Noor Latifah , Mutohhar , Hanik Hidayati

Universitas Muria Kudus

### ABSTRAK

Multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya (*user*). Bahasa merupakan alat komunikasi antara satu orang dengan orang lainnya. Kemampuan berbicara merupakan bentuk kemampuan berbahasa yang paling umum dan efektif dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain multimedia interaktif pembelajaran bahasa untuk anak usia dini usia 4-6 tahun. Penelitian ini dilaksanakan di RA NU Banat Kudus dengan menggunakan metode penelitian R & D (*research and development*) dengan model pengembangan ADDIE dan pembuatan prototype menggunakan Justinmind. Hasil penelitian berupa desain prototype aplikasi multimedia interaktif pembelajaran bahasa yaitu meliputi bahasa Inggris dan bahasa Arab untuk anak usia dini (4-6 tahun). Desain multimedia yang dihasilkan diharapkan layak sebagai media pembelajaran mengenal bahasa Inggris dan bahasa Arab berdasarkan validasi oleh ahli materi dan ahli media serta respon penilaian oleh siswa yang didampingi orang tua atau wali siswa.

**Kata kunci:** Multimedia, Anak Usia Dini, Arab, Inggris, Bahasa

### ABSTRACT

*Interactive multimedia is a multimedia display designed by designers so that its appearance fulfills the function of informing messages and has interactiveness to its users (users). Language is a means of communication between one person and another. Speech skills are the most common and effective form of language skills. This study aims to produce interactive multimedia design of language learning for early childhood aged 4-6 years. This research was carried out at RA NU Banat Kudus using the R & D (research and development) research method with the ADDIE development model and prototype making using Justinmind. The results of the study were in the form of a prototype design of interactive multimedia applications for language learning, which included English and Arabic for early childhood (4-6 years). The resulting multimedia design is expected to be feasible as a learning medium for knowing English and Arabic based on validation by material experts and media experts as well as assessment responses by students accompanied by parents or guardians of students.*

**Keywords:** Multimedia, Early Childhood, Arabic, English, language

### 1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang sangat pesat dan semakin canggih dalam semua bidang, salah satunya yaitu dalam bidang pendidikan. Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan memunculkan transformasi pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Transformasi pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dapat membantu menumbuhkan minat belajar secara mandiri dan membantu tugas pendidik [1]. Salah satu penggunaan kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dalam penyampaiannya. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan peminat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada anak [2].

Bahasa merupakan alat komunikasi antara satu orang dengan orang lainnya. Kemampuan berbicara merupakan bentuk kemampuan berbahasa yang paling umum dan efektif dilakukan. Kisaran usia TK yang diselenggarakan di Indonesia dibedakan dalam dua kelompok, yaitu: (1) kelompok A usia 4-5 tahun, dan (2) kelompok B usia 5-6 tahun. Pembelajaran bahasa untuk anak usia dini (4-6 tahun) dipengaruhi oleh beberapa faktor [3]. Salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak adalah dengan melalui bercerita melalui gambar [4]. Pemerolehan bahasa pada anak usia dini meliputi 2 tahapan yaitu pemerolehan bahasa pertama (bahasa ibu) dan pemerolehan bahasa kedua (bahasa asing). Pembelajaran pada penelitian yang akan dilakukan yaitu pembelajaran bahasa Arab dan bahasa Inggris. Pembelajaran bahasa Arab sangat perlu diteliti pada jenjang Pendidikan anak usia dini sehingga orang tua maupun guru akan lebih mudah mengarahkan anak pada berbagai kecakapan bahasa pada jenjang selanjutnya [5]. Begitu pula pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia dini juga sama pentingnya, mempelajari bahasa Inggris sebagai bahasa kedua sangat penting diajarkan dari sejak dini. Disebutkan bahwa perlu bagi guru dan orang tua menyadari pentingnya anak mengembangkan fleksibilitas linguistik agar mampu memahami dan menggunakan tidak hanya bahasa yang digunakan di dalam rumah dan komunitasnya tetapi juga memahami bentuk bahasa Inggris yang digunakan dalam kondisi sosial yang lain [6].

Terdapat beberapa pendekatan pembelajaran diantaranya adalah pembelajaran interaktif. Pembelajaran interaktif adalah lawan dari pembelajaran tradisional yaitu elemen yang disusun untuk meningkatkan pemahaman konsep secara interaktif dari siswa melalui kegiatan berpikir dan bekerja yang menghasilkan umpan balik melalui diskusi dengan petunjuk atau tanpa petunjuk dari pendidik (guru) [7]. 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 computer, Laptop maupun HP. Dengan menggunakan media ini, peneliti ingin memperkenalkan kepada anak cara belajar menggunakan media pembelajaran interaktif melalui komputer sehingga media belajar ini dapat menarik minat belajar anak dalam pembelajaran bahasa. Dengan tetap adanya pendampingan dari orang tua maupun guru selama anak belajar menggunakan media belajar ini.

#### 1.1 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pengenalan bahasa Inggris dan bahasa Arab pada anak usia dini yang belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif.
2. Desain media interaktif yang akan dapat meningkatkan minat dan lebih menarik bagi anak usia dini.

#### 1.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Analisis proses pembelajaran bahasa pada anak usia dini (4-6 tahun)
2. Memberikan desain multimedia interaktif pembelajaran bahasa pada anak usia dini (4-6 tahun) yang menarik.
3. Metode pembelajaran bahasa yang menyenangkan dapat menambah minat dan motivasi belajar anak.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian R & D (*research and development*) menggunakan metode *ADDIE* (*Analysis, Design, Development and Implementation, Evaluation*), yaitu rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggungjawabkan [12].

Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, sistem manajemen, dan lain-lain.

---

Tahapan Desain Multimedia Interaktif Pembelajaran Bahasa:

**a. Analisa Kebutuhan Sistem**

Pada tahap ini dilakukan analisa terhadap kebutuhan desain multimedia interaktif pembelajaran Bahasa Pada anak usia dini (4-6 tahun), kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Analisa Konten  
Pada proses ini dilakukan mengidentifikasi semua konten dan tahapan apa saja yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran anak.
2. Analisa Interaksi  
Pada proses analisa interaksi ini dihasilkan deskripsi interaksi pengguna dengan sistem.
3. Analisa Fungsional  
Pada proses ini didefinisikan operasi yang akan diaplikasikan pada konten sistem serta fungsi lain yang terpisah dari konten tetapi dibutuhkan oleh pengguna.
4. Analisa Konfigurasi  
Pada proses ini didefinisikan lingkungan dan infrastruktur di mana sistem akan diaplikasikan.

**b. Desain Sistem**

Desain sistem merupakan tahapan inti dari sebuah rancang bangun sebuah proses. Pada tahap ini dilakukan penyusunan desain multimedia interaktif pembelajaran Bahasa anak usia dini (4-6 tahun) menggunakan beberapa diagram. Desain sistem juga terdiri atas perancangan antarmuka, estetika, konten, navigasi, arsitektur, komponen.

**c. Development & implementation**

Pada tahap ini multimedia dapat dikembangkan dalam tiga bentuk multimedia berbasis komputer, multimedia berbasis web dan multimedia jarak jauh interaktif. Prinsip dasar pengembangan adalah (1) menyusun kerangka pengembangan, spesifikasi pengembangan dan standar, (2) mengembangkan elemen media sesuai dengan kerangka, (3) meninjau dan merevisi produk, dan (4) mengimplementasikan produk akhir.

**d. Evaluation**

Tahapan evaluasi merupakan tahapan untuk menyusun strategi evaluasi, mengembangkan rencana evaluasi, mengembangkan instrumen pengukuran dan menggunakan perhitungan statistika terhadap instrumen untuk menganalisis hasil.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **3.1 Tahap Analisa (Analysis)**

Pada tahap analisis dilakukan penelitian pendahuluan yaitu observasi dan wawancara terhadap guru pengampu. Tujuan pendahuluan ini yaitu untuk memperoleh data aspek analisa kebutuhan.

**a. Analisa Media Pembelajaran**

Analisa media pembelajaran yang digunakan bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran seperti apa yang diterapkan sebelumnya . Data yang diperoleh dalam analisa media pembelajaran yang digunakan yaitu :

- a) Pada saat Pembelajaran pengenalan Bahasa untuk anak TK/RA dilakukan secara langsung oleh guru kelas dengan memperagakan alat yang sudah disediakan dan menggunakan video dari guru.
- b) Siswa menjadi kurang tertarik terhadap penyampaian materi dan mudah merasa jenuh dalam kegaitan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan data pengamatan media pembelajaran yang digunakan guru pengampu tersebut maka diperoleh bahwa aplikasi yang digunakan guru dalam menyampaikan materi kurang optimal padahal sudah didukung sarana penyampaian yang cukup memadai (LCD proyektor, Komputer).

Peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang bersifat interaktif berisi navigasi-navigasi yang menuntut siswa aktif dalam berjalannya penyampaian materi di dalam media tersebut.

Dengan dukungan teks, suara dan animasi yang membantu serta menimbulkan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan.

b. Analisa Materi

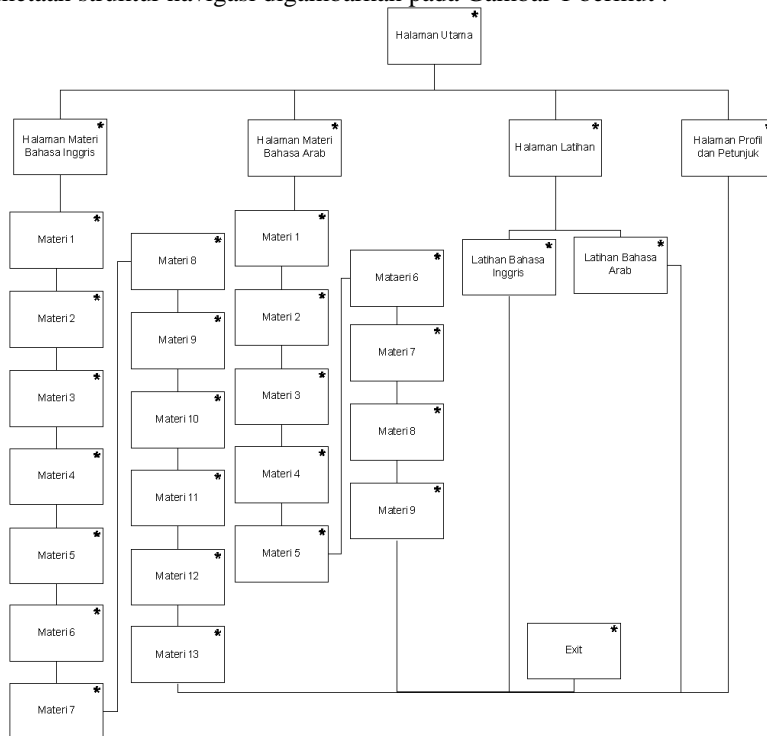
Analisa materi yaitu dengan mengidentifikasi kompetensi inti dan kompetensi dasar mata pelajaran pengenalan bahasa.

3.2 Tahap Perancangan

Pada tahap perancangan memuat kerangka media pembelajaran yang berisi Pemetaan Struktur Navigasi, diagram alir (*FlowChart*) dan Story Board.

A. Pemetaan Struktur Navigasi

Pemetaan navigasi menggambarkan hubungan antara beberapa konten media pembelajaran. Rancangan pemetaan struktur navigasi digambarkan pada Gambar 1 berikut :



Gambar 1 : Pemetaan Struktur Navigasi

B. *Diagram Blok Program*

Diagram blok program merupakan diagram yang menggambarkan alur media pembelajaran secara garis besar. Diagram blok program dikembangkan berdasarkan struktur navigasi yang telah dibuat.

C. *Storyboard*.

Storyboard memuat alur media pembelajaran Bahasa dari awal sampai akhir media.

3.3 Tahap Pengembangan dan Penerapan (*Development and Implementation*)

Pada tahap pengembangan dan penerapan, media pembelajaran dikembangkan dengan menerapkan desain kerangka produk yang telah dibuat pada awal. Setelah produk awal selesai dibuat, maka produk selanjutnya divalidasi oleh ahli. Berikut ini tahapan pengembangan dan implementasi yang dilakukan :

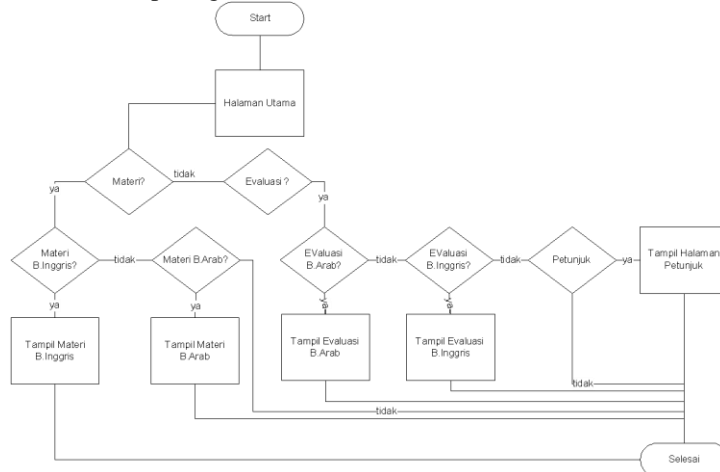
1) Pengembangan Produk dan Penerapan Desain

Pengembangan produk dan penerapan desain meliputi kegiatan menyiapkan software, menyiapkan bahan, perancangan desain, penggabungan program. Proses pembuatan media ini

menggunakan Justinmind dan perangkat lunak pendukung lain. tahapan ini menghasilkan produk awal media pembelajaran Bahasa Inggris dan Bahasa Arab. Tahapan pengembangan produk dan penerapan desain multimedia pembelajaran interaktif sesuai dengan desain flowchart adalah sebagai berikut :

a) Halaman utama

Hasil pengembangan dan penerapan desain halaman utama/ home media pembelajaran dapat digambarkan pada flowchart pada gambar 2 beriku ini :



Gambar 2 .Flowchart halaman utama multimedia pembelajaran bahasa inggris dan bahasa arab.

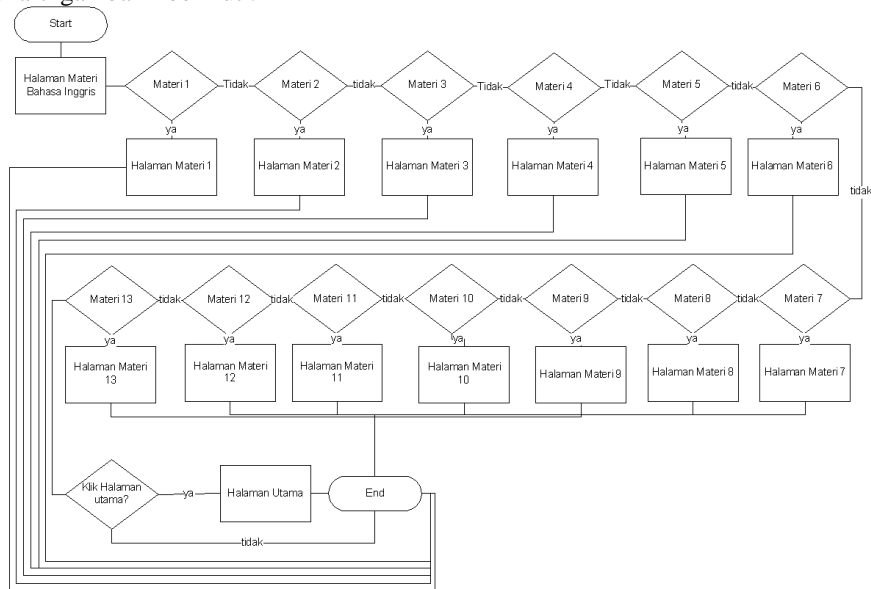
Flowchart di atas menjelaskan aplikasi dimulai dari halaman utama yang didalamnya terdapat menu materi. Submenu dari materi ada materi Bahasa Inggris dan Materi Bahasa Arab , terdapat menu evaluasi dengan sub menu evaluasi Bahasa inggris dan evaluasi Bahasa arab. Terdapat pula menu petunjuk yang berisi petunjuk penggunaan aplikasi. Visual dari halaman utama dapat dilihat pada gambar 3 :



Gambar 3 : Visual Penerapan Halaman Utama multimedia pembelajaran bahasa inggris dan bahasa arab.

b) Halaman Materi Bahasa Inggris

Hasil pengembangan desain halaman materi Bahasa Inggris dapat digambarkan pada flowchart gambar 4 berikut :



Gambar 4. Flowchart halaman materi bahasa Inggris.

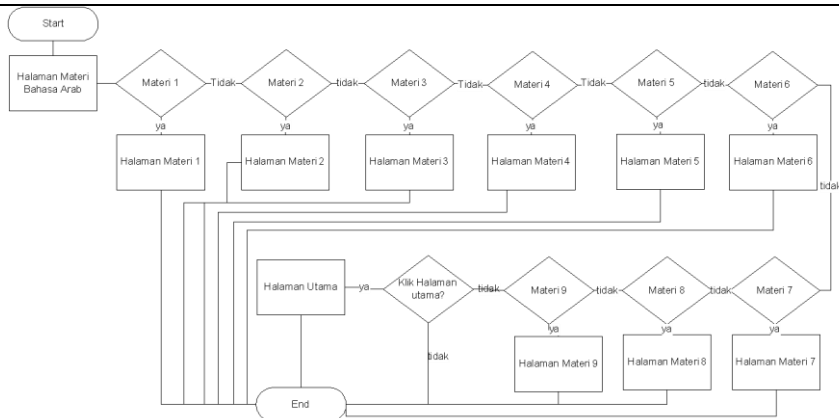
Flowchart di atas menjelaskan bahwa program dimulai dari halaman utama menuju halaman materi Bahasa Inggris, yang selanjutnya ke submenu materi Bahasa Inggris. Visual hasil pengembangan halaman materi Bahasa Inggris dapat dilihat pada gambar 5 berikut :



Gambar 5. Visual penerapan halaman materi bahasa Inggris.

c) Halaman Materi Bahasa Arab

Hasil pengembangan desain halaman materi Bahasa Arab dapat digambarkan pada flowchart gambar 6 berikut :



Gambar 6. Flowchart halaman materi bahasa arab.

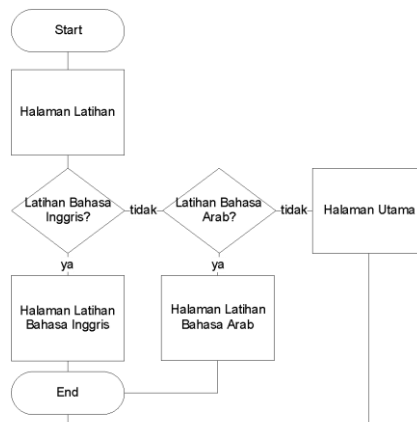
Flowchart di atas menjelaskan bahwa program dimulai dari halaman utama menuju halaman materi Bahasa arab, yang selanjutnya ke submenu materi Bahasa arab. Visual hasil pengembangan halaman materi Bahasa arab dapat dilihat pada gambar 7 :



Gambar 7. Visual penerapan halaman materi bahasa arab

d) Halaman Latihan Awal

Hasil pengembangan desain halaman Latihan awal dapat digambarkan pada flowchart pada gambar 8 berikut :



Gambar 8. FLOWchart halaman latihan awal.

Flowchart di atas menjelaskan bahwa program dimulai dari halaman awal latihan menuju halaman submenu Latihan yang berisi pilihan Latihan Bahasa Inggris atau Latihan Bahasa Arab. Visual hasil pengembangan halaman Latihan dapat dilihat pada gambar 9 berikut :

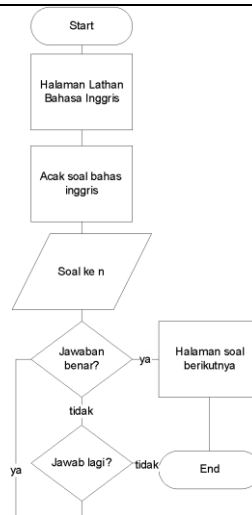


Gambar 9. Visual penerapan halaman latihan awal

e) Halaman Latihan Bahasa Inggris

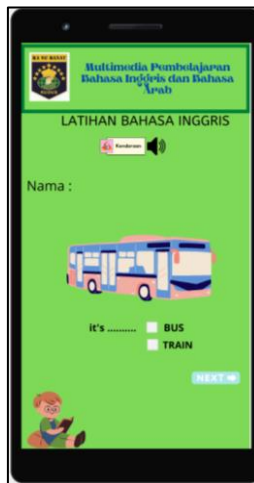
Hasil pengembangan desain halaman Latihan Bahasa Inggris dapat digambarkan pada flowchart paada gambar 10 berikut :





Gambar 10. FLOWchart halaman latihan bahasa Inggris

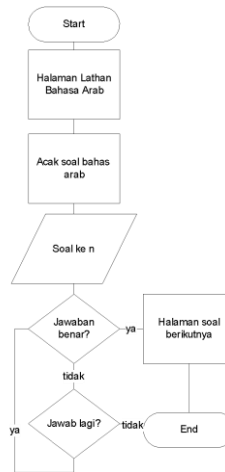
Flowchart di atas menjelaskan bahwa program dimulai dari halaman latihan Bahasa Inggris yang berisi soal-soal Latihan Bahasa Inggris yang diacak. Visual hasil pengembangan halaman Latihan Bahasa Inggris dapat dilihat pada gambar 11 :



Gambar 11. Visual penerapan halaman latihan bahasa Inggris

f) Halaman Latihan Bahasa Arab

Hasil pengembangan desain halaman Latihan Bahasa Arab dapat digambarkan pada flowchart di gambar 12 berikut :



Gambar 12. Flowchart halaman latihan bahasa arab.

Flowchart di atas menjelaskan bahwa program dimulai dari halaman latihan Bahasa arab yang berisi soal-soal Latihan Bahasa arab yang diacak. Visual hasil pengembangan halaman Latihan Bahasa arab dapat dilihat pada gambar 13 :



Gambar 13. Visual penerapan halaman latihan bahasa arab

#### 4.1.4 Validasi ahli

Media pembelajaran yang awal dan baru dikembangkan membutuhkan adanya validasi kelayakan dari ahli untuk memberikan penilaian, menguji dan saran serta masukan untuk media pembelajaran. Validasi dalam penelitian ini melibatkan ahli media dan ahli materi yaitu materi Bahasa ingris dan materi Bahasa arab. Hasil dari penilaian kelayakan ahli bisa dilihat pada tabel 1 berikut :

Tabel 1. Tabel penilaian kelayakan ahli oleh 3 ahli

A. Aspek Materi		Sangat Kurang Layak	Kurang Layak	Layak	Sangat Layak	
No	Kriteria Pemilihan	1	2	3	4	TOTAL
1	Materi di dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan silabus	0	0	0	3	12
2	Materi di dalam media pembelajaran ini mudah di pahami	0	0	0	3	12
3	Gambar di dalam media pembelajaran ini dapat membantu siswa memaha	0	0	1	2	11
		0	0	1	8	35
B. Aspek Komunikasi Visual						
No	Kriteria Penilaian	1	2	3	4	TOTAL
4	Kejelasan jenis font	0	0	1	2	11
5	Kejelasan ukuran font	0	0	1	2	11
6	Kemudahan navigasi/tombol	0	0	2	1	10
7	Kesesuaian fungsi tombol navigasi	0	0	1	2	11
8	Konsistensi penempatan navigasi/tombol	0	0	0	3	12
9	Perpaduan warna pada tampilan	0	0	1	2	11
10	Kesesuaian warna teks dengan background	0	0	1	2	11
11	Kejelasan gambar	0	0	1	3	15
12	Kemanfaatan Animasi yang mendukung materi	0	0	2	1	10
13	Konsistensi tata letak tampilan	0	0	2	1	10
14	Kemenarikan tampilan media	0	0	1	2	11
15	Musik Backsound media	0	0	1	2	11
		0	0	14	23	134
C. Aspek Software						
No	Kriteria Pemilihan	1	2	3	4	TOTAL
16	Kemudahan penggunaan media	0	0	1	2	11
17	Penempatan menu membantu siswa mengakses halaman yang diinginkan	0	0	2	1	10
18	Kemenarikan model soal evaluasi software	0	0	1	2	11
		0	0	4	5	32

Berdasarkan table di atas indeks yang telah diketahui skor maksimum 216 dan skor minimum 72, indeks bahwa keseluruhan jawaban dari para ahli dari survey adalah diperoleh rentang 93% dengan interval penilaian 25. Berikut tabel 2. Tabel interval penilaian.

Tabel 2. Tabel interval penilaian.

Interval penilaian
Indeks 0% – 24,99% = Sangat Kurang layak
Indeks 25% – 49,99% = Kurang layak
Indeks 50% – 74,99% = layak
Indeks 75% – 100% = Sangat layak

Berdasarkan angka indeks keseluruhan jawaban menunjukkan angka 93% sehingga masuk pada interval sangat layak.

### 3) Revisi Tahap I

Media pembelajaran dilakukan revisi pertama hasil validasi para ahli. Saran atau masukan yang diberikan digunakan untuk bahan kajian dalam memperbaiki media pembelajaran.

#### a. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Uji coba media pembelajaran di tahap evaluasi dilakukan langsung oleh siswa dalam kelompok kecil dan selanjutnya dilakukan oleh siswa kelompok besar.

##### a) Uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada siswa kelas TK kecil yang berjumlah 6 siswa dipilih secara random/ acak dari 16 siswa keseluruhan. Uji coba ini menghasilkan data respon penilaian siswa terhadap produk dan komentar/ saran produk yang akan dijadikan acuan perbaikan sebelum Uji coba kelompok besar/ lapangan dilaksanakan. Data respon penilaian siswa selanjutnya dianalisis untuk mengetahui hasil respon penilaian produk menurut siswa pada uji coba kelompok kecil.

##### b) Revisi Tahap II

Revisi kedua dilaksanakan setelah media pembelajaran diuji siswa saat uji coba kelompok kecil. Saran dan respon yang diberikan dijadikan bahan acuan untuk perbaikan yang selanjutnya diterapkan kepada siswa pada tahapan uji coba kelompok besar/ lapangan.

##### c) Uji coba lapangan

Uji coba lapangan dilakukan pada siswa kelas B6 Hd RA Banat yang berjumlah 16 siswa. Uji coba lapangan ini menghasilkan data respon penilaian siswa terhadap produk yang dikembangkan. Data ini selanjutnya dianalisis untuk mengetahui hasil respon penilaian produk media pembelajaran menurut siswa pada uji coba lapangan.

#### 1. Analisis Data Hasil Respon Penilaian siswa

Data hasil respon penilaian siswa yang dibantu oleh orang tua siswa atau wali siswa yang berupa skor dikonversikan menjadi interval skor dengan skala 4 dengan 18 butir penilaian. Konversi skor total skala empat dapat dilihat pada tabel 3 berikut :

Tabel 3. Tabel interval penilaian siswa

Indeks 0% – 24,99% = Sangat Kurang baik
Indeks 25% – 49,99% = Kurang baik
Indeks 50% – 74,99% = Baik
Indeks 75% – 100% = Sangat baik

a. Analisa data hasil uji coba kelompok kecil.

Data hasil respon siswa uji coba kelompok kecil yaitu uji coba dilakukan oleh 6 siswa yang didampingi oleh orang tua/ wali dari siswa, dapat dilihat pada tabel 4 berikut :

Tabel 4. Tabel hasil respon uji coba kelompok kecil

A. Aspek Materi						
No	Kriteria Pemilihan	1	2	3	4	TOTAL
1	Materi di dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan silabus	0	0	0	6	24
2	Materi di dalam media pembelajaran ini mudah di pahami	0	0	2	4	22
3	Gambar di dalam media pembelajaran ini dapat membantu siswa memahami materi	0	0	1	5	23
		0	0	3	15	69
B. Aspek Komunikasi Visual						
No	Kriteria Penilaian	1	2	3	4	TOTAL
4	Kejelasan jenis font	0	1	2	3	20
5	Kejelasan ukuran font	0	1	3	2	19
6	Kemudahan navigasi/tombol	0	0	3	3	21
7	Kesesuaian fungsi tombol navigasi	0	0	1	5	23
8	Konsistensi penempatan navigasi/tombol	0	0	2	4	22
9	Perpaduan warna pada tampilan	0	0	1	5	23
10	Kesesuaian warna teks dengan background	0	0	2	4	22
11	Kejelasan gambar	0	0	3	3	21
12	Kemanfaatan Animasi yang mendukung materi	0	0	1	2	11
13	Konsistensi tata letak tampilan	0	0	2	4	22
14	Kemenaarikan tampilan media	0	0	3	3	21
15	Musik Backsound media	0	0	4	2	20
		0	2	27	40	245
C. Aspek Software						
No	Kriteria Pemilihan	1	2	3	4	TOTAL
16	Kemudahan penggunaan media	0	0	2	4	22
17	Penempatan menu membantu siswa mengakses halaman yang diinginkan	0	0	3	3	21
18	Kemenaarikan model soal evaluasi software	0	0	4	2	20
		0	0	9	9	63

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa skor maksimum ideal 432 dengan skor minimum 72. Indeks yang diperoleh 97% dengan interval 25. Berdasarkan angka indeks keseluruhan jawaban menunjukkan angka 97% sehingga masuk pada interval penilaian Sangat baik.

b. Analisa data hasil uji coba kelompok Besar

Data hasil respon siswa uji coba kelompok besar dilaksanakan oleh siswa ra banat dengan jumlah 16 siswa yang didampingi oleh orang tua siswa/wali dari siswa dapat dilihat pada tabel 5 berikut :

Tabel 5. Tabel hasil respon siswa uji coba kelompok besar.

A. Aspek Materi						
No	Kriteria Pemilihan	1	2	3	4	TOTAL
1	Materi di dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan silabus	0	0	6	10	58
2	Materi di dalam media pembelajaran ini mudah di pahami	0	0	7	9	57
3	Gambar di dalam media pembelajaran ini dapat membantu siswa memahami materi	0	0	5	11	59
		0	0	18	30	174
B. Aspek Komunikasi Visual						
No	Kriteria Penilaian	1	2	3	4	TOTAL
4	Kejelasan jenis font	0	0	10	6	54
5	Kejelasan ukuran font	0	1	9	7	57
6	Kemudahan navigasi/tombol	0	0	4	12	60
7	Kesesuaian fungsi tombol navigasi	0	0	5	11	59
8	Konsistensi penempatan navigasi/tombol	0	0	9	7	55
9	Perpaduan warna pada tampilan	0	0	8	8	56
10	Kesesuaian warna teks dengan background	0	0	6	10	58
11	Kejelasan gambar	0	0	11	5	53
12	Kemanfaatan Animasi yang mendukung materi	0	0	7	9	57
13	Konsistensi tata letak tampilan	0	0	2	14	62
14	Kemenarikan tampilan media	0	0	3	13	61
15	Musik Backsound media	0	0	4	12	60
		0	1	78	114	692
C. Aspek Software						
No	Kriteria Pemilihan	1	2	3	4	TOTAL
16	Kemudahan penggunaan media	0	4	2	10	54
17	Penempatan menu membantu siswa mengakses halaman yang diinginkan	0	0	9	7	55
18	Kemenarikan model soal evaluasi software	0	0	6	10	58
		0	4	17	27	167

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa skor maksimum ideal yang diperoleh 1152 dengan skor minimum 72. Indeks yang diperoleh 89% dengan interval 25. Berdasarkan angka indeks keseluruhan jawaban menunjukkan angka 89% sehingga masuk pada interval penilaian Sangat baik.

#### 4. KESIMPULAN

- Penelitian ini menggunakan metode penelitian R & D (*research and development*) menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development and Implementation, Evaluation*).
- Tahapan desain pada penelitian ini dilakukan dengan membuat struktur navigasi dan membuat diagram blok untuk user interface media pembelajaran.
- Tahap Development dilakukan dengan membuat flowchart.
- Tahap penerapan dilaksanakan dengan melakukan penilaian media pembelajaran dengan beberapa aspek dan kategori yang sudah ditentukan untuk dinyatakan layak atau tidak. Berdasarkan indeks yang telah diketahui, bahwa keseluruhan jawaban dari para ahli dari survey adalah diperoleh rentang 93% dengan interval penilaian 25 yaitu sangat layak..
- Pada tahap evaluasi yang dilaksanakan dengan melakukan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar siswa yang meliputi aspek materi, komunikasi visual dan perangkat lunak :
  - Evaluasi kelompok kecil (6 siswa), Indeks yang diperoleh 97% dengan interval 25. Skor maksimum ideal 432 dengan skor minimum 72. Berdasarkan angka indeks keseluruhan jawaban menunjukkan angka 97% sehingga masuk pada interval penilaian Sangat baik
  - Evaluasi kelompok besar, skor maksimum ideal yang diperoleh 1152 dengan skor minimum 72. Indeks yang diperoleh 89% dengan interval 25. Berdasarkan angka indeks keseluruhan jawaban menunjukkan angka 89% sehingga masuk pada interval penilaian Sangat baik.

#### 5. Rekomendasi

Hasil dari penelitian ini masih perlu banyak dikembangkan diantaranya :

- Perlu adanya peningkatan untuk kemampuan pemanfaatan teknologi IT dengan lebih baik lagi.
- Perlu adanya pengembangan dan perluasan Bahasa yang diajarkan kepada anak selain Bahasa inggris dan Bahasa arab.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Chatib, Munif, Said and Alamsyah, Sekolah Anak-anak Juara, Bandung: Kaifa PT Mizan Pustaka, 2012.
- [2] O. Hamalik, Media Pendidikan, Bandung: Alumni, 1986.
- [3] H. Rasyid, Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini, Yogyakarta: Gama Media, 2012.
- [4] A. Susanto, Perkembangan Anak Usia Dini, Pengantar dalam berbagai Aspeknya, Jakarta: Kencana, 2014.
- [5] S. Hawa, "Identifikasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Usia 5-6 tahun di PAUD Se-Kecamatan Sekarbela Mataram," Mataram, 2014.
- [6] B. Otto, Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini, Jakarta: PrenadaMedia Group, 2015.
- [7] Veronica and Cahyadi, "The Effect of Interactive Engagement Teaching Methode to Student Understanding of Introductory Physics at the Faculty of Engineering, University of Surabaya, Indonesia," Surabaya, 2003.
- [8] A. S. Sadiman, Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya., Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006.
- [9] W. Sanjaya, Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran., Jakarta: Kencana Prenada Media, 2008.
- [10] M. M. "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *Jurnal Kwangsan*, vol. 1, no. 2, p. 98, 2013.
- [11] Rusman, Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer, Bandung: Alfabeta, 2012.
- [12] I. A. Ainina, "Pemanfaatan Media Audio Fisual sebagai Sumber Pembelajaran.," *Indonesian Journal of History education.*, vol. 3, no. 1, p. 42, 2014.
- [13] H. Djamal, Dasar-dasar Penyiaran, Sejarah, Organisasi, Operasional dan Regulasi., Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2011.
- [14] Asyar Arsyad, Media Pembelajaran, Jakarta: Grafindo Persada, 2002.
- [15] Riri Delvita, "Meningkatkan Kemampuan Bernahasa anak Melalui Permainan Gambar Dalam Bak Pasir di Taman Kanak-kanak Bina Anaprasa Mekar Sari Padang," *Jurnal Pesona PAUD*, vol. 1, no. 1, p. 3.
- [16] Suciati, "Peran Orang Tua dalam Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini," *Jurnal Thufulana*, vol. 5, no. 2, p. 369, 2017.
- [17] A. P. Janet, F. and D. Miranda, "Pembelajaran Pengenalan Bahasa Inggris pada Anak Kelompok A di Taman Kanak-kanak Kristen Immanuel II," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, vol. 5, pp. -, 2016.
- [18] S. N. and A. Rivai, Media Pengajaran, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2002.
- [19] A. A. Said, K. Jayadi and A. , "Metodologi Perancangan Multimedia Pembelajaran," in *Prosiding Seminar Nasional "Optimalisasi Hasil-hasil Penelitian dalam Menunjang Pembangunan Berkelanjutan"*, Makassar, 2015.
- [20] Z. Arifin, Penelitian Pendidikan - - Metode dan Paradigma Baru., Bandung: PT. Remaja Rosdakarya., 2012.