

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA MENGGUNAKAN APLIKASI
MACROMEDIA DIRECTOR MX 2004
UNTUK ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP*



Oleh:

**RIAN WULANDA
NIM. 1304756/2013**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMUPENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018**

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA MENGGUNAKAN *MACROMEDIA DIRECTOR MX 2004* UNTUK ANAK USIA DINI

Nama : Rian Wulanda
NIM/BP : 1304756/2013
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2018

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Dra. Eldarni, M.Pd.
NIP. 19590716 198602 1 001

Pembimbing II



Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 19830126 200812 2 002

Ketua Jurusan



Dra. Eldarni, M.Pd.
NIP.19610116 198703 2 001

PENGESAHAN SKRIPSI

*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang*

Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Menggunakan
Macromedia Director MX 2004 untuk Anak Usia Dini
Nama : Rian Wulanda
NIM/BP : 1304756/2013
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2018

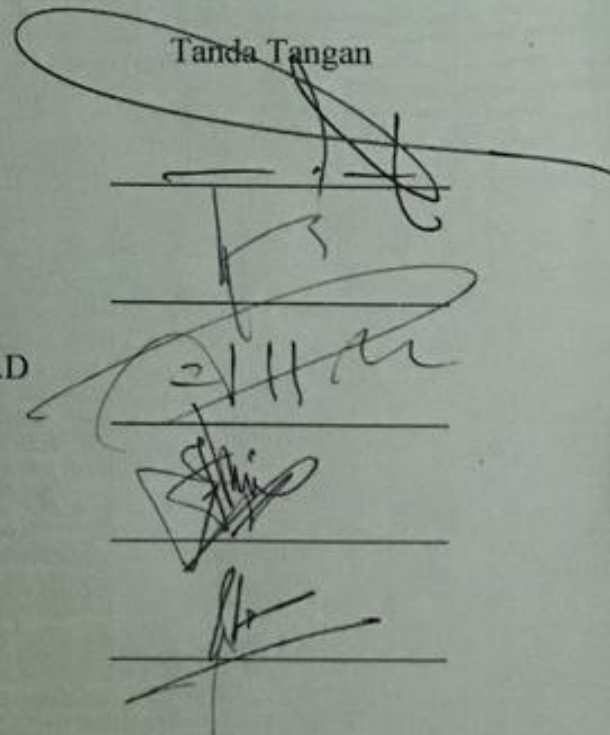
Tim Penguji
Nama

Ketua : Dra. Eldarni, M.Pd
NIP. 19610116 198703 2 001

Sekretaris : Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 19830126 200812 2 002

Anggota : 1. Drs. Zelhendri Zen, M.Pd., Ph.D
NIP. 195907161986021001
2. Dra. Ida Murni Saan, M.Pd.
NIP. 19510401 197903 2 001
3. Dra. Zuwirna, M.Pd., Ph.D
NIP. 19580517 198503 2 001

Tanda Tangan



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

•
Nama : Rian Wulanda
NIM/BP : 1304756/2013
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Menggunakan Aplikasi Macromedia Director MX 2004 untuk Anak Usia Dini

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai ucapan atau kutipan dengan mengikuti penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, 2 Agustus 2018
Yang Menyatakan



Rian Wulanda
NIM. 1304756

ABSTRAK

Rian Wulanda 2018. Pengembangan Multimedia Matematika Berhitung untuk Anak Usia Dini Menggunakan *Macromedia Director MX*.

Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Director MX* merupakan upaya untuk anak agar dapat merasakan lebih komunikatif antara guru, anak dan media yang digunakan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Selain itu juga dapat mendorong motivasi dan minat anak untuk mengikuti pembelajaran. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya multimedia interaktif bagian anak usia dini yang didesain menurut prinsip-prinsip pembelajaran, memperhatikan perbedaan individu, menarik, mudah dipelajari, relevan dengan kebutuhan proses belajar mengajar, dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Penelitian pengembangan multimedia pembelajaran ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran pada kemampuan berhitung untuk anak usia dini sebagai alat atau media yang sesuai dengan kriteria kelayakan media dan materi.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dengan menggunakan metode pengembangan R&D dengan model 4D yang memiliki empat tahap diantaranya tahap *define*, tahap *design*, tahap *develop* dan tahap *dessiminate*. Uji validitas produk dilakukan oleh dua orang validator media dan satu orang validator materi.

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan oleh validator media dan validator materi, hasil penilaian oleh dua orang ahli media dikategorikan Valid/Baik dengan rata-rata kedua ahli media 4,58. Hasil validasi penilaian oleh ahli materi juga dikategorikan Valid/Baik dengan rata-rata 4,71. Selanjutnya, hasil analisis berdasarkan uji coba untuk praktikalitas produk media pembelajaran interaktif berada pada kategori praktis dengan rata-rata keseluruhan 4,61. Jadi berdasarkan hasil uji validitas dan praktikalitas dapat disimpulkan bahwa produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan sudah dikatakan valid dan praktis.

Kata Kunci: Pengembangan multimedia, matematika, anak usia dini, *macromedia director MX*

ABSTRACT

Rian Wulanda 2018. Development of Mathematical Mathematics Counting for Early Childhood Using Macromedia Director MX.

Development of learning media using the Macromedia Director MX application is an effort for children to feel more communicative between teachers, children and the media used, so that the learning process becomes more interesting. In addition, it can also encourage children's motivation and interest in learning. This research is motivated by the limited interactive multimedia for early childhood which is designed according to the principles of learning, paying attention to individual differences, interesting, easy to learn, relevant to the needs of the teaching and learning process, and in accordance with the applicable curriculum. The study of multimedia learning development aims to produce learning media products on the ability to count for early childhood as a tool or medium that matches the media and material eligibility criteria.

This type of research is research using R & D development method with 4D model which has four stages including define stage, design stage, develop stage and disseminate stage. Product validity test was carried out by two media validators and one material validator.

Based on the results of the feasibility assessment by the media validator and material validator, the results of the assessment by two media experts categorized as Valid / Good with an average of two media experts 4.58. The validation results of the assessment by material experts were also categorized as Valid / Good with an average of 4.71. Furthermore, the results of the analysis based on trials for practicality of interactive learning media products are in the practical category with an overall average of 4.61. So based on the results of the validity and practicality test it can be concluded that the learning multimedia products developed are said to be valid and practical.

Keywords: Multimedia development, mathematics, early childhood, Macromedia Director MX 2004

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbil'alamini, puji syukur yang tak terkira penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, Karena dengan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan proposal yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Menggunakan *Macromedia Director MX 2004* untuk Anak Usia Dini”**. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam penyelesaian Program S1 Teknologi Pendidikan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah banyak mendapat bimbingan, bantuan, dorongan, dan petunjuk dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih serta penghargaan kepada yang terhormat:

1. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku ketua jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan serta selaku pembimbing satu akademik yang senantiasa membimbing dan membantu penulis dalam proses menyelesaikan proposal ini.
2. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd. selaku pembimbing dua akademik yang senantiasa membimbing dan membantu penulis dalam proses menyelesaikan proposal ini.
3. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.

4. Bapak Nofri Hendri, S.Pd M.Pd. dan Ibu Novrianti, S. Pd. M.Pd yang telah berkenan menjadi validator media yang telah berkenan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Fauziah Azima, S.Pd yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Guru se Kecamatan Matur yang telah berkenan menjadi validator pratikalitas dalam menyelesaikan skripsi ini
7. Bunda dan ayah yang tak terbalah jasa serta perjuangan untuk keberhasilan ananda
8. Sahabat dan teman-teman Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang senasib seperjuangan.
9. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah berusaha dengan segenap kemampuan dan kerja keras. Namun penulis menyadari tak ada gading yang tak retak, tak ada hal yang sempurna melainkan ciptaan-Nya. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan dimasa yang akan datang dalam rangka mengembangkan khasanah ilmu pengetahuan.

Padang, Juli 2018

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	9
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	9
F. Pentingnya Pengembangan	10
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
H. Manfaat Penelitian	12
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Media Pembelajaran	13
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	13
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	14
3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	15
4. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	17
B. Multimedia Interaktif	18
1. Pengertian Multimedia Interaktif.....	18
2. Manfaat Multimedia Pembelajaran.....	19
3. Karakteristik Multimedia Interaktif.....	21
4. Format Multimedia Interaktif.....	22
C. <i>Marcomedia Director MX</i>	24
1. Pengertian <i>Marcomedia Director MX</i>	24
D. Pengenalan Berhitung	27

1. Pengertian Matematika.....	27
2. Tujuan Pengenalan Matematika Untuk Anak Taman Kanak-Kanak.....	30
3. Masa Kematangan Berhitung Pada Anak	30
4. Pembelajaran Berhitung Menyenangkan di TK.....	31
5. Metode-metode Pembelajaran Matematika untuk Taman Kanak-Kanak	34
6. Pengenalan Berhitung Melalui Permainan.....	36
7. Prinsip-Prinsi Permainan Berhitung Taman Kanak- Kanak	37
E. Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia Dini	38
1. Pengertia Berhitung Permulaan pada Anak Usia Dini.....	38
2. Pengembangan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak TK.....	40
F. Kerangka Konseptual.....	41
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
A. Jenis Penelitian	44
B. Model Pengembangan	44
C. Prosedur Pengembangan.....	47
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	51
E. Teknik Analisis Data	57
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan	59
1. Tahap <i>Define</i> (Pendefenisian)	59
a. Analisis Kurikulum	59
b. Analisis Anak	60
c. Analisis Konsep.....	62
d. Perumusan Tujuan Pembelajaran	63
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	63
3. Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan)	64

a. Uji Validitas	64
b. Uji Praktikalitas	74
B. Proses Pengembangan Produk	75
C. Revisi Produk	81
D. Ketertarikan Guru Terhadap Produk Rancangan Media.....	85
E. Pembahasan	86
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	95
B. Saran	96
DAFTAR RUJUKAN.....	98
LAMPIRAN.....	100

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media.....	54
2. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi	55
3. Kisi-Kisi Instrumen Angket Guru.....	56
4. Tabel Penilaian Validasi Media	65
5. Hasil Penilaian Ahli Materi	70
6. Hasil Data Uji Praktikalitas pada Guru.....	75
7. Revisi Produk Media Pembelajaran	82
8. Hasil Penilaian Produk Media	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan untuk menjalankan <i>Macromedia Director MX</i>	25
2. <i>Splash screen Macromedia Director MX</i>	26
3. Tampilan Kerja <i>Macromedia Director MX</i>	26
4. Kerangka Pikir Penelitian	42
5. Prosedur Penelitian Pengembangan Media.....	46
6. Open <i>Macromedia Director MX 2004</i>	77
7. Langkah Memulai Lembar Project Baru.....	77
8. Pemunculan <i>Stage, Cast Windows, dan Score Windows</i>	78
9. Tampilan <i>Cast Windows</i>	78
10. Tampilan Untuk Mendesain Media.....	79
11. Tampilan <i>Stage</i> Ketika Hendak Merubah Atau Mengganti Background	79
12. Tampilan <i>File Publish</i>	80
13. Tampilan <i>File Format</i>	80
14. Tampilan Media Setelah di <i>Publish</i>	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Flowchart	100
2. Storyboard.....	101
3. Validasi Ahli Media I.....	108
4. Validasi Ahli Media II	111
5. Validasi Ahli Materi	114
6. Uji Praktikalitas Guru	117
7. Perhitungan Uji Coba Praktikalitas Guru	124
8. Surat Izin Penelitian dari Kampus	125
9. Surat Keterangan Selesai Penelitian dari TK A Tabek Gadang.....	126
10. Surat Keterangan Selesai Penelitian dari TK/Play Group At-Taqwa	127
11. Dokumentasi Penelitian	128

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan pengaruh tersendiri dalam bidang pendidikan. Dalam agama Islam kita diwajibkan untuk menuntut ilmu, bahkan sejak kita lahir sampai ajal menjemput kita, agar kita menjadi orang-orang yang berilmu dan berpengetahuan Allah SWT telah memerintahkan kepada seluruh umat manusia untuk melaksanakan semua perintah-Nya. Salah satu perintah Allah adalah menuntut ilmu. Allah akan menempatkan orang-orang yang beriman dan berilmu sesuai dengan ilmunya pada derajat yang tinggi.

Pendidikan merupakan salah satu faktor menjamin persaingan suatu negara dalam kompetensi global, karena pendidikan mempunyai tugas menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar anak secara aktif menegembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan diperlukan dirinya di masyarakat, bangsa dan negara.

Teknologi tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia. Teknologi akan menjadi dan berhubungan erat dengan manusia. Penemuan-penemuan terbaru terhadap teknologi adalah sesuatu yang memberikan kemudahan dalam

kehidupan manusia. Sejak berkembangnya teknologi, perjalanan sejarah umat manusia mengalami perubahan dan perkembangan pesat.

Salah satu teknologi yang mengalami perubahan yang signifikan adalah teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Berdasarkan kenyataan ini, kesadaran tentang peranan teknologi informasi juga semakin meluas disemua lingkup pekerjaan manusia, dan hal itu terjadi secara merata di seluruh belahan dunia. Dengan adanya teknologi informasi mempermudah dalam memperoleh informasi yang tepat dan cermat, untuk itu diperlukan suatu wujud teknologi informasi yaitu komputer. Komputer adalah sekumpulan alat elektronik yang saling berkaitan antara komponen satu dan komponen lainnya sehingga dapat digunakan untuk memasukkan data, memproses data dan menghasilkan informasi.

Penggunaan komputer dalam pembelajaran sendiri bukan hal baru tetapi merupakan salah satu inovasi teknologi pendidikan dalam pengembangan multimedia pembelajaran yang dapat diandalkan. Sebab pengajaran secara tradisional seperti menggunakan lisan (ceramah), tulisan (buku dan papan tulis). Dengan menggunakan kedua media ini anak hanya dapat membaca dan mendengar, namun tingkat pemahaman anak membutuhkan waktu yang agak lama. Oleh karena itu diperlukan sebuah multimedia pembelajaran yang disertai dengan *animasi* suara, gambar dan video (multimedia) yang menarik sehingga terciptanya pembelajaran yang menyenangkan. Karena di zaman sekarang anak-anak lebih tertarik dengan menonton video animasi yang dapat

merangsang otak anak untuk mempelajari atau memahami sesuatu dibandingkan dengan membaca.

Secara etimologis multimedia berasal dari bahasa latin *multi* yang berarti banyak, bermacam-macam, dan *medium* yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata *medium* juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Sehingga multimedia dapat diartikan sebagai media komunikasi dan informasi dengan mengkombinasikan antara teks, gambar, grafik, *video*, *audio* dan animasi yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan tertentu melalui media komputer dan peralatan elektronik lainnya (*VCD*, *proyektor*, dan *speaker*) secara terintegrasi.

Multimedia terdiri dari beberapa komponen, yaitu teks, grafik, *image*, animasi, dan suara. Sebagian dari multimedia adalah, dimana pengguna dapat menekan *mouse* atau obyek pada *screen* seperti *button* atau teks dan menyebabkan program melakukan perintah tertentu. Multimedia (media pembelajaran) dapat digunakan untuk seluruh mata pelajaran, baik itu tingkat TK, SD, SMP/MTs, SMA/MA.

Pembelajaran berhitung menggunakan *Macromedia Director MX 2004* merupakan hal yang baru yang belum pernah diterapkan pada TK Al-Isyad Panta Kabupaten Agam. Pentingnya pemilihan dan penggunaan media tersebut akan menjadi semakin penting juga apabila dihubungkan dengan tuntutan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat. Ini berdampak terhadap penggunaan aplikasi komputer terutama dalam

pembelajaran. Kehadiran beraneka ragam aplikasi komputer seperti untuk teks, grafik, gambar, animasi, audio dan video menjadikan penyampaian isi atau materi lebih dinamis, kreatif, dan sehingga memungkinkan dalam pengemasannya dibuat secara bervariasi yang dikenal dengan istilah multimedia pembelajaran.

Guru juga memiliki peran sebagai fasilitator, sebagai fasilitator guru sangat berperan dalam memberikan pelayanan untuk memudahkan anak saat proses pembelajaran. Disini, guru dituntut untuk memiliki kemampuan dan kreativitas dalam menggunakan media pembelajaran yang cocok sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Penggunaan multimedia pembelajaran diharapkan dapat mendorong motivasi dan minat anak untuk belajar serta dapat membantu anak dalam memahami dan menerima materi pelajaran. Ini bisa terjadi karena ketertarikan anak pada sistem media yang mampu menampilkan teks, gambar grafik, video, *sound*, dan animasi. Salah satu aplikasi multimedia pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah dengan menggunakan *Macromedia Director MX 2004*.

Macromedia Director MX 2004 adalah sebuah program yang dirancang khusus untuk membuat media presentasi yang lebih baik untuk proses pembelajaran. Aplikasi ini dapat dijadikan sebagai media presentasi pada saat pembelajaran. *Macromedia Director MX 2004* merupakan sebuah program aplikasi yang dapat menghasilkan media pembelajaran berupa teks, video, audio, maupun gambar animasi, sehingga kita dapat menciptakan sebuah media dengan mengkolaborasikan aplikasi tersebut. Dengan menggunakan aplikasi

Macromedia Director MX 2004 anak dapat merasakan lebih komunikatif antara guru, anak dan media yang digunakan, dan anak akan lebih mudah memahami tentang materi yang sedang dipelajari, sehingga dengan penggunaan ini dapat menunjang motivasi dan minat belajar anak.

Berhitung merupakan cabang dari matematika. Berhitung merupakan dasar dari berbagai ilmu yang dipakai dalam setiap kehidupan manusia. Penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian tidak lepas dalam kehidupan manusia. Berhitung perlu diajarkan sejak dini dengan metode dan media yang tepat.

Trianto Ibnu (2011:28) mengemukakan pembelajaran bagi anak usia dini pada hakikatnya adalah permainan, dimana bermain adalah sebuah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan rasa senang dan puas bagia anak, bermain sebagai sarana bersosial, mendapat kesempatan untuk bereksplorasi, mengekspresikan perasaan, berekreasi perasaan, berkreasi, dan menemukan sarana pembelajaran yang menyenangkan, sekaligus sebagai wahana pengenalan diri dan lingkungan sekitar anak mendapati kehidupannya.

PAUD/TK merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur formal yang menyediakan program bagia anak umur 4 sampai 6 tahun yang bertujuan untuk membantu mengembangkan berbagai potensi, baik psikis dan fisik yang meliputi moral, agama, sosial, emosiaonal kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik dan seni untuk setiap memasuki pendidikan selanjutnya. Mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan juga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang menarik minat dan perhatian anak.

Penggunaan media secara efektif dan pemilihan strategi pembelajaran yang tepat dapat mempertinggi kualitas proses pembelajaran dan kualitas hasil belajar. Menurut Wina Sanjaya (2010:103) istilah “pembelajaran” yang lebih dipengaruhi oleh perkembangan hasil-hasil teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan belajar, anak diposisikan sebagai subjek belajar yang memegang peran utama, sehingga *setting* proses belajar mengajar anak dituntut beraktivitas secara penuh, bahkan secara individual mempelajari bahan pelajaran. Dengan demikian, kalau dalam istilah, “mengajar (pengajaran)” atau “*teaching*” menempatkan guru sebagai “pameran utama” memberikan informasi, maka dalam “*instruction*” guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, *me-manage* berbagai sumber dan fasilitas untuk dipelajari siswa. Melalui proses komunikasi, pesan dapat diterima, diserap, dan dihayati penerima pesan. Azhar Arsyad (20114) media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat bantu yang digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi yang menyampaikan suatu pesan antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan peneliti di TK Al-Irsyad panta Kabupaten Agam, pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih menggunakan media lembar kerja anak, *puzzle*, gambar, dan miniatur. Dimana pada saat pembelajaran anak belum dapat berhitung dan menyebutkan lambang bilangan 1-10 secara benar dan urut. Pembelajaran yang bersifat

proses akan lebih mudah dipahami dengan keterlibatan langsung atau pengamatan secara langsung, apalagi materi yang diajarkan dapat dihubungkan dengan kejadian sehari-hari baik dilingkungan dan masyarakat yang dapat mempermudah siswa dalam memahami, karena diberi contoh yang dapat anak kaitkan dengan pengalamannya.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 13 April 2017 di TK Al-Irsyad Panta Kabupaten Agam, terdapat beberapa keluhan dari guru untuk penanaman konsep pada pembelajaran mengenal angka terutama dalam penggunaan media yang cocok digunakan untuk pembelajaran tersebut. Guru tidak mampu mengembangkan media pembelajaran yang berbasis teknologi sedangkan guru mempunyai keinginan yang sangat tinggi, bahkan sarana dan prasarana seperti laptop dan *LCD* proyektor telah ada di sekolah TK Al-Irsyad Panta. Adapun keluhan lain diantaranya adalah kurangnya bahan ajar yang berbasis teknologi yang sesuai dengan tahapan dan karakteristik perkembangan anak usia dini. Tidak bervariasinya media yang digunakan guru seperti, papan tulis, buku bergambar, origami dan kartu bergambar.

Berdasarkan hasil pengamatan yang penulis lakukan, proses pembelajaran belum berjalan efektif karena pada zaman sekarang ini anak-anak sudah bisa menggunakan teknologi dan banyak sekali ilmu yang bisa didapat dari kecanggihan teknologi. Media yang digunakan guru kurang bervariasi, contohnya untuk mengajarkan konsep lambang bilangan angka. Media yang digunakan oleh guru adalah papan tulis, buku bergambar, dan kartu bergambar

angka. Padahal untuk mengajarkan konsep lambang bilangan angka guru dapat memanfaatkan pengembangan media yang bervariasi dan lebih menarik.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Menggunakan *Macromedia Director MX 2004* untuk Anak Usia Dini”**

B. Identifikasi Masalah

Dari paparan diatas yang termasuk permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Pembelajaran didominasi dengan menggunakan media Lembar Kerja Anak (LKA)
2. Media yang digunakan kurang bervariasi dalam proses belajar mengajar di TK/PAUD.
3. Dalam proses pembelajaran berhitung sangat diperlukan media sebagai media alternatif agar pembelajaran lebih menyenangkan bagi anak.
4. TK Al-Irsyad Panta sama sekali belum pernah menggunakan multimedia pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berkaitan dengan pengembangan sumber belajar yang berupa multimedia pembelajaran pada materi berhitung/membilang untuk anak TK Al-Irsyad Panta, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan multimedia pembelajaran berhitung menggunakan aplikasi *Macromedia Director MX 2004* pada anak usia dini?

2. Bagaimana pengembangan multimedia pembelajaran yang valid pada pembelajaran berhitung di TK Al-Irsyad Panta?
3. Bagaimanakah pengembangan multimedia pembelajaran yang praktis pada pembelajaran berhitung di TK Al-Irsyad Panta?
4. Bagaimana keefektifan produk multimedia pembelajaran pada pembelajaran berhitung di TK Al-Irsyad Panta?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengembangan multimedia pembelajaran berhitung menggunakan aplikasi *Macromedia Director MX 2004* pada anak usia dini?
2. Menghasilkan multimedia pembelajaran dalam bentuk media yang valid sesuai dengan kriteria kelayakan evaluasi dan media.
3. Menghasilkan produk multimedia pembelajaran yang praktis pada pembelajaran berhitung tingkat TK.
4. Menghasilkan produk multimedia pembelajaran yang efektif pada pembelajaran berhitung tingkat TK.

E. Spesifikasi Produk

Produk pengembangan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya media pembelajaran dalam bentuk multimedia pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Director MX 2004* untuk pembelajaran berhitung yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan ini menghasilkan produk yang spesifik:

1. Dari aspek isi/materi yang disajikan dalam multimedia pembelajaran berdasarkan kurikulum yang berlaku untuk TK Al-Irsyad Panta.
2. Dari aspek pembelajaran, menu utama dalam multimedia pembelajaran meliputi mengenal angka 1-10, membilang dengan menunjuk benda, mengurutkan bilangan 1-10, membandingkan jumlah benda dan latihan soal.
3. Dari aspek media, media pembelajaran ini memiliki karakteristik sebagai berikut :
 - a. Multimedia pembelajaran ini berisi penjelasan materi, contoh, soal latihan, dan permainan.
 - b. Multimedia pembelajaran ini menggunakan gambar, animasi, suara dan video dalam menjelaskan materinya.
4. Penggunaan multimedia pembelajaran klasikal memerlukan perangkat tambahan yang berupa LCD proyektor dan pengeras suara.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran dalam pembelajaran berhitung ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah berhitung yang terdapat banyak konsep dan butuh pemahaman mendalam yang membuat anak tidak merasa jenuh belajar, dengan adanya media pembelajaran ini materi pembelajaran berhitung dikonsepsi sedemikian rupa sehingga menarik minat dan motivasi anak untuk belajar. Selain itu, pengembangan multimedia pembelajaran ini untuk mengatasi kurangnya sumber belajar berhitung yang dirancang.

Pengembangan multimedia pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Director MX 2004* dalam pembelajaran berhitung ini juga dilakukan sebagai upaya dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar. Pengembangan ini dalam rangka untuk pembelajaran mandiri dengan memperhatikan perbedaan individu. Pengembangan media pembelajaran ini dapat membantu dan mempermudah proses belajar, memperjelas materi pelajaran dengan beragam visualisasi program.

Dari hasil penelitian diharapkan bahwa produk pengembangan dapat dimanfaatkan oleh:

1. Guru sebagai sumber belajar yang dapat digunakan mempelajari materi baru atau mengulangi materi pelajaran yang sudah diajarkan di sekolah.
2. Guru sebagai salah satu media untuk mengajarkan materi berhitung untuk anak.
3. Masyarakat dalam hal ini orang tua dalam membimbing anaknya yang bersekolah di Taman Kanak-Kanak dalam belajar berhitung.
4. Pengembangan multimedia pembelajaran, prosedur pengembangan yang digunakan penulis dapat menjadi rujukan untuk pengembangan multimedia pembelajaran pada kelas, materi, tema, dan semester yang lain.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dari penelitian pengembangan ini adalah multimedia pembelajaran menggunakan *Macromedia Director MX 2004* pada pembelajaran berhitung dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran untuk proses belajar mengajar di dalam kelas serta dapat dijadikan sumber

belajar alternatif bagi anak TK Al-Irsyad Panta Kabupaten Agam untuk belajar secara mandiri.

Dengan segala keterbatasan yang dimiliki penulis seperti kemampuan, waktu, dan biaya maka dalam pengembangan multimedia pembelajaran menggunakan *Macromedia Director MX 2004* pada pembelajaran berhitung ini dibatasi pada kemahiran peneliti dalam membuat media itu sendiri. Namun dengan usaha serta kesabaran yang mendalam semua dapat dilakukan dengan baik.

H. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bantu mempermudah guru dalam proses belajar mengajar di TK Al-Irsyad Panta.
2. Bagi Anak, sebagai sumber belajar yang bisa meningkatkan motivasi dan pemahaman dalam pembelajaran berhitung di TK Al-Irsyad Panta.
3. Bagi Sekolah, sebagai bahan masukan dan pertimbangan dalam rangka menumbuh kembangkan karakter anak serta meningkatkan pencapaian kompetensi belajar di TK Al-Irsyad Panta.
4. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan perkuliahan pada program studi Teknologi Pendidikan, jenjang S1 di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil uji validitas media pada produk multimedia pembelajaran berhitung yang telah dikembangkan secara keseluruhan dinyatakan valid dari hasil penilaian dua orang ahli media, dengan jumlah penilaian oleh validator media pertama yaitu 90 dengan rata-rata 4,5 dan jumlah penilaian oleh validator media kedua yaitu 93 dengan rata-rata 4,65.
2. Hasil uji validitas materi pada produk multimedia pembelajaran berhitung yang telah dikembangkan secara keseluruhan dinyatakan valid dari hasil penilaian ahli materi, dengan jumlah penilaian yaitu 66 dengan rata-rata 4,71.
3. Produk multimedia pembelajaran berhitung dinyatakan praktis berdasarkan hasil uji pratikalitas yang dilakukan kepada anak. Uji coba tersebut menunjukkan bahwa produk multimedia pembelajaran tentang aspek kepraktisan dengan variabel kriteria multimedia pembelajaran tentang tampilan penyajian materi, kebermanfaatan dan kemenarikan berdasarkan pandangan guru maka diperoleh nilai secara keseluruhan 4,61 dengan kriteria sangat praktis.
4. Pengembangan multimedia pembelajaran berhitung untuk Taman Kanak-Kanak Kecamatan Matur telah selesai dilakukan. Produk multimedia pembelajaran yang valid materi dan media yang praktis dapat digunakan

guru sebagai salah satu alat untuk belajar guna membantu guru dalam proses belajar dan mengajar.

5. Hasil pengamatan dan wawancara dengan guru mengenai ketertarikan guru terhadap multimedia pembelajaran, dengan adanya multimedia pembelajaran berhitung dapat menghilangkan kejenuhan anak ketika belajar, dan dengan adanya multimedia pembelajaran berhitung dapat membantu daya ingat anak terhadap materi pembelajaran. Selain itu multimedia pembelajaran juga dapat meningkatkan keinginan dan ketertarikan anak untuk mau belajar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Director MX 2004* pada mata pelajaran berhitung untuk Taman Kanak-Kanak valid dan praktis digunakan serta menimbulkan ketertarikan anak terhadap apa yang mereka lihat.

B. Saran

Berdasarkan dari kesimpulan diatas, maka dikemukakan saran-saran sebagai berikut :

1. Penulis menyarankan agar media ini bisa dijadikan sebagai salah satu sumber belajar bagi guru dan anak Taman Kanak-Kanak pada pembelajaran berhitung.
2. Bagi seorang pengembang atau guru diharapkan meningkatkan pengetahuannya tentang penggunaan aplikasi multimedia pembelajaran khususnya aplikasi *Macromedia Director MX 2004* karena aplikasi ini

sangat mudah dalam pengoperasiannya, sehingga untuk masa yang akan datang dapat mengembangkan media berhitung pada pembelajaran yang lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad S. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Azhar Arsyad. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers
- Bambang Warsita. 2018. *Teknologi Pembelajaran, landasan dan Aplikasinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital* Bogor: Ghalia Indonesia.
- Dadan Suryana. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi Dan Aspek Perkembangan Anak*. Padang: PG-PAUD FIP UNP
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Deni Darmawan. 2012. *Inovasi Pendidikan, Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Elysa R.A. 2013. *Metode dan Model Pembelajaran di TK*. Diakses dari <https://www.scribd.com>. pada tanggal 30 Juli 2017, jam 10.25 WIB.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hendri Hendratman. 2005. *The Magic Of Macromedia Director*. Bandung: Informatika.
- Hujair AH Sanaky. 2011. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Lestari K.W. 2011. *Konsep Matematika Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional.
- National Council of Teachers of Mathematics (NCTM). 2000. *Principles and Standards for School Mathematics*. United State: Nasional Council of Teachers of Mathematics, Inc.
- Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1991. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Rayandra Asyhar. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Pers.
- Rudi Susilana. 2008. *Media Pembelajaran : Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian*. Bandung : Jurusan Kurtekipend FIP UPI.