

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TENTANG  
MENGENAL ANGKA DAN HURUF UNTUK  
BAHAN AJAR GURU DI TK/PAUD**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan*



Oleh :

**GUSMELINDA**  
**1300250/2013**

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

PERSETUJUAN SKRIPSI

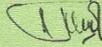
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TENTANG  
MENGENAL ANGKA DAN HURUF SEBAGAI  
BAHAN AJAR BAGI GURU TK/PAUD

Nama : Gusmelinda  
NIM : 1300250  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 03 Februari 2018

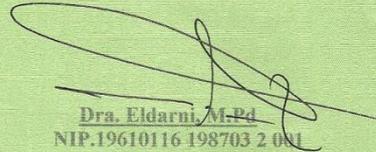
Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Dr. Fetri Yeni J, M.Pd  
NIP.19611011 198602 2 001

Pembimbing II



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

Ketua Jurusan



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

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

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 : Pengembangan Multimedia Interaktif Tentang Mengenal Angka dan Huruf Sebagai Bahan Ajar Bagi Guru TK/PAUD  
Nama : Gusmelinda  
NIM/BP : 1300250/2013  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 03 Februari 2018

Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Ketua : Dr. Fetri Yeni J, M.Pd  
NIP. 19611011 198602 2 001

1.

2. Sekretaris : Dra. Eldarni, M.Pd  
NIP. 19640116 198703 2 001

2.

3. Anggota : Drs. Syafril, M.Pd  
NIP. 19600414 198403 1 004

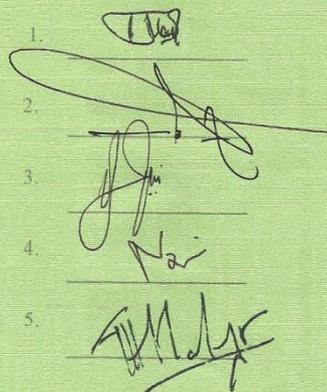
3.

4. Anggota : Nofri Hendri, M.Pd  
NIP. 19781129 200312 1 001

4.

5. Anggota : Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T. M.Pd.T  
NIP. 19840523 200812 1 003

5.



## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

**Nama** : Gusmelinda  
**NIM/BP** : 1300250/2013  
**Program Studi** : Teknologi Pendidikan  
**Jurusan** : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
**Fakultas** : Fakultas Ilmu Pendidikan  
**Judul Skripsi** : Pengembangan Multimedia Interaktif Tentang Mengenal Angka dan Huruf Sebagai Bahan Ajar Bagi Guru TK/PAUD

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, persyaratan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 03 Februari 2018

Saya yang menyatakan



Gusmelinda

NIM/BP : 1300250/2013

## ABSTRAK

Gusmelinda. 2018. Pengembangan multimedia interaktif tentang mengenal angka dan huruf sebagai bahan ajar bagi guru TK/PAUD. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini berdasarkan permasalahan yang terdapat di TK/PAUD Az-Zahra bahwa media yang digunakan kurang bervariasi dalam mengajarkan konsep lambang bilangan angka dan huruf. Berdasarkan permasalahan, penelitian ini mengembangkan multimedia interaktif tentang mengenal angka dan huruf untuk anak usia dini sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini, kemudian melihat kelayakan dan penggunaan dalam pengembangan multimedia interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia interaktif berupa CD interaktif yang berisikan teks, gambar, animasi, audio, dan video tentang mengenal angka dan huruf.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D) yang menggunakan model pengembangan 4-D. Adapun prosedur pengembangan dari penelitian ini terdiri dari empat tahap, yaitu tahap *define*, tahap *design*, tahap *develop*, tahap *disseminate*. Uji validitas produk dilakukan oleh tiga validator yaitu satu validator ahli materi dan dua validator ahli media dengan menggunakan instrument angket. Uji praktikalitas dilakukan dengan menggunakan angket penilaian guru kepada 8 guru, dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kualitas produk multimedia yang dihasilkan.

Hasil uji validitas produk untuk aspek materi memperoleh skor **4,95** dengan kategori “**sangat valid**”, dan hasil uji validita produk untuk aspek media memperoleh skor **4,90** dengan kategori “**sangat valid**”. Hasil uji kepraktisan produk yang telah dilakukan memperoleh skor **4,86** dengan kategori “**sangat praktis**”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk multimedia interaktif yang dikembangkan secara keseluruhan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci:** Pengembangan, Multimedia Interaktif, Anak Usia Dini (AUD)

## KATA PENGANTAR



*Assalamualaikum wa Rahmatullah wa Barakatuh*

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Tentang Mengenal Angka dan Huruf Sebagai Bahan Ajar Bagi Guru TK/PAUD”**. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Melaksanakan dan menyelesaikan penulisan skripsi ini, penulis telah banyak mendapatkan bantuan, dorongan, petunjuk, pelajaran, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Ibu Dr. Fetri Yeni J, M.Pd selaku pembimbing 1 yang telah membimbing dan memberikan nasehat serta memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP Ibu Dra. Eldarni, M.Pd.

4. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP.
5. Bapak dan Ibu Tim Penguji yang telah memberikan saran dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Staf Dosen Jurusan Kurikulum Teknologi Pendidikan FIP UNP yang telah membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Kartini selaku kepala sekolah TK/PAUD Az-zahra Sungai Lareh, Padang yang telah memberikan izin dan motivasi kepada penulis dalam melakukan penelitian dan menulis skripsi ini.
8. Ayahku; Raflicon S.Ag dan Ibuku; Afrineli yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan doa yang tulus kepada peneliti untuk bisa menyelesaikan skripsi ini.
9. Kakakku; Mardalisa S.Pd, serta Adikku; Miftahul Fauzi yang telah memberikan motivasi kepada peneliti.
10. Sahabatku; Mellan yang telah memberikan motivasi kepada peneliti dan membantu saat mengalami kendala dalam menyelesaikan skripsi.
11. Sahabat-sahabat yang selalu menjadi tempat bercerita dan menghibur saat terbentur dalam menyelesaikan skripsi.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam perencanaan, pelaksanaan, penyusunan, dan penyelesaian skripsi.

Semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan menjadi amal shaleh bagi Bapak dan Ibu serta mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan kelemahan, untuk itu penulis mengharapkan saran dalam penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Februari 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Perumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	8
G. Pentingnya Pengembangan.....	11
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	12
I. Manfaat Penelitian .....	13
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>14</b>
A. Landasan Teori .....	14
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	14
a. Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	15
b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	16
c. Pengembangan Media .....	18
2. Multimedia Interaktif.....	20
a. Model-model Multimedia Interaktif .....	21
b. Kelebihan Multimedia Interaktif.....	22

B. Macromedia Director.....	23
1. Tinjauan Mengenai <i>Macromedia Director MX</i> 2004.....	23
a. Pengertian <i>Macromedia Director MX</i> 2004.....	23
b. Tampilan <i>Macromedia Director MX</i> 2004 .....	24
2. Peranan Multimedia dalam Pembelajaran Mengenal Angka dan Huruf .....	25
C. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini .....	26
1. Pengertian PAUD .....	26
2. Fungsi dan Tujuan PAUD/TK.....	27
3. Prinsip-prinsip PAUD/TK.....	28
4. Karakteristik PAUD/TK.....	28
5. Konsep Pembelajaran di PAUD/TK.....	30
a. Kurikulum PAUD/TK.....	30
b. Program Pembelajaran di PAUD/TK.....	31
c. Metode Pembelajaran PAUD/TK .....	32
d. Jenis-jenis Media Pembelajaran PAUD/TK.....	33
e. Model Pembelajaran PAUD/TK .....	34
D. Pembelajaran Mengenal Angka dan Huruf .....	34
1. Pembelajaran Mengenal Angka.....	34
2. Pembelajaran Mengenal Huruf .....	35
E. Penelitian Relevan .....	36
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>38</b>
A. Jenis Penelitian .....	38
B. Model Pengembangan .....	38
C. Prosedur Pengembangan.....	40
D. Validasi/ Uji coba produk.....	45
E. Instrument Pengumpulan Data .....	45
F. Teknik Analisis Data .....	51
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>54</b>
A. Penyajian Data Uji Coba .....	54
1. Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian) .....	54

a. Analisis Kurikulum .....	54
b. Analisis Anak PAUD/TK .....	55
c. Analisis konsep .....	57
d. Perumusan Tujuan Pembelajaran .....	58
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan) .....	58
a. Penyusunan Tes .....	58
b. Pemilihan Media .....	59
c. Pemilihan Format .....	59
d. Rancangan Awal .....	60
1) Flowchart .....	60
2) Storyboard .....	60
3) Membuat Multimedia Interaktif .....	61
3. Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan) .....	61
a. Uji Validitas .....	61
b. Uji Praktikalitas .....	62
4. Tahap <i>Disseminate</i> (Penyebaran) .....	62
B. Analisis Data Uji Validitas Produk dan Praktikalitas .....	62
1. Uji Validitas .....	62
a. Ahli Materi .....	63
b. Ahli Media .....	67
2. Uji Praktikalitas Produk .....	72
C. Revisi Produk .....	74
D. Pembahasan .....	78
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>82</b>
A. Kesimpulan .....	82
B. Saran .....	82
<b>DAFTAR RUJUKAN</b> .....	<b>84</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>86</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi .....	47
3.2 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media .....	48
3.3 Kisi-Kisi Penilaian Guru .....	50
3.4 Kriteria Interpretasi Skor.....	53
4.1 Nama Validator, Tempat Validasi Multimedia Interaktif .....	63
4.2 Hasil Validasi Terhadap Multimedia Interaktif Tentang Aspek Materi ..	63
4.3 Hasil Validasi Terhadap Multimedia Interaktif Tentang Aspek Media...	68
4.4 Hasil Praktikalitas .....	73
4.5 Uraian Revisi Materi.....	75
4.6 Uraian Revisi Media .....	77
4.11 Hasil Akhir Validitas Dan Praktikalitas.....	78

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tampilan <i>Macromedia Director MX 2004</i> .....	24
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Multimedia Interaktif.....	39
Gambar 1. Cover multimedia interaktif .....	112
Gambar 2. <i>Slide</i> Profil Pembuat.....	112
Gambar 3. <i>Slide</i> Petunjuk.....	113
Gambar 4. <i>Slide</i> Menu Materi, Video dan Kuis.....	113
Gambar 5. <i>Slide</i> Pilihan Pembelajaran Angka dan Huruf.....	114
Gambar 6. <i>Slide</i> Pembelajaran Angka 1.....	114
Gambar 7. <i>Slide</i> Kesimpulan Pembelajaran Angka.....	115
Gambar 8. <i>Slide</i> Pembelajaran Huruf.....	115
Gambar 9. <i>Slide</i> Kesimpulan Huruf.....	116
Gambar 10. <i>Slide</i> Kesimpulan Huruf a-z.....	116
Gambar 11. Menu Video.....	117
Gambar 12. Tampilan Video Huruf.....	117
Gambar 13. Tampilan Video Angka.....	118
Gambar 14. Menu Utama Kuis Angka dan Huruf.....	118
Gambar 15. Tampilan Petunjuk Permainan Angka.....	119
Gambar 16. Tampilan Kuis Tebak Angka.....	119

	Halaman
Gambar 17. Tampilan Jawaban Benar.....	120
Gambar 18. Tampilan Jawaban Salah.....	120
Gambar 19. Tampilan Petunjuk Kuis Huruf.....	121
Gambar 20. Tampilan Kuis Huruf.....	121
Gambar 21. Tampilan Jawaban Benar.....	122
Gambar 22. Tampilan Penutup.....	122
Gambar 23. Validasi dengan ahli media I ibu Novrianti, M.Pd.....	137
Gambar 24. Validasi dengan ahli media II bapak Novri Hendri, M.Pd.....	137
Gambar 25. Validasi dengan ahli materi ibu Kartini, A.Md.....	138
Gambar 26. Uji coba penanyangan produk di depan kelas.....	138
Gambar 27. Uji coba produk kepada anak usia dini di TK/PAUD Az-zahra..	139
Gambar 28. CD Interaktif untuk di tahap penyebaran.....	139
Gambar 29. Foto bersama guru dan anak di TK/PAUD Az-zahra.....	140

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kompetensi Dasar dan Indikator.....	87
2. Flowchart.....	91
3. Storyboard.....	92
4. Angket Ahli Materi.....	95
5. Angket Ahli Media 1.....	98
6. Angket Ahli Media 2.....	101
7. Angket Praktikalitas.....	104
8. Hasil Uji Coba/Praktikalitas Produk.....	121
9. Gambaran Produk.....	122
10. Surat Penugasan.....	133
11. Surat Izin Penelitian dari Jurusan.....	134
12. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan.....	135
13. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	136
14. Dokumentasi.....	137

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Menurut Depdiknas RI Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa:“Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Menurut Trianto Ibnu (2011:4) mengemukakan sistem pendidikan di Indonesia sekarang terdiri dari pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi yang keseluruhannya merupakan kesatuan yang sistemik. PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. PAUD dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan informal. PAUD pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. PAUD pada jalur pendidikan nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat. PAUD pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Menurut Trianto Ibnu (2011:5) PAUD menjadi sangat penting mengingat potensi kecerdasan dan dasar-dasar perilaku seseorang terbentuk pada rentang usia dini. Penyelenggaraan pendidikan usia dini harus diorientasikan pada pemenuhan kebutuhan anak, yaitu pendidikan yang berdasarkan pada minat,

kebutuhan, dan kemampuan sang anak. Menurut Trianto Ibnu (2011:5-6) Upaya pembinaan terhadap satuan-satuan PAUD tersebut, diperlukan adanya kerangka dasar kurikulum dan standar kompetensi anak usia dini yang berlaku secara Nasional. Kerangka dasar kurikulum dan standar kompetensi adalah rambu-rambu yang dijadikan acuan dalam penyusunan kurikulum dan silabus (rencana pembelajaran) pada masing-masing tingkat satuan pendidikan. Menurut Trianto Ibnu (2011:27-28) Kurikulum PAUD/TK bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai kultur, budaya dan falsafah suatu bangsa. Adapun secara khusus, bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal dengan memberikan lingkungan belajar yang kondusif, demokratis, kooperatif dan kompetitif. Anak dapat dipandang sebagai individu yang baru mengenal dunia, jadi perlu dibimbing agar mampu memahami berbagai hal tentang dunia dan isinya.

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 bagi anak, bermain sebagai sarana bersosial, mendapat kesempatan untuk bereksplorasi, mengekspresikan 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 bagi anak umur 4 sampai 6 tahun yang bertujuan untuk membantu mengembangkan berbagai potensi, baik psikis dan

fisik yang meliputi moral, agama, sosial, emosional 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 dalam *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 “pemeran utama” memberikan informasi, maka dalam “*instruction*” guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, *me-menage* berbagai sumber dan fasilitas untuk dipelajari siswa. Melalui proses komunikasi, pesan dapat diterima, diserap, dan dihayati penerima pesan. Azhar Arsyad (2011:4) media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Berdasarkan pendapat ahli di atas 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.

Menurut Trianto Ibnu (2011:188) Berbagai media pembelajaran yang biasa dipakai di sekolah misalnya : *pertama*, media grafis atau media dua dimensi, seperti gambar, foto, grafik atau diagram, *kedua*, media model solid atau media dimensi tiga, seperti model-model benda ruang dimensi tiga dan diorama, *ketiga*, media proyeksi seperti film, ohp, *keempat*, media informasi, komputer, dan internet, *kelima*, lingkungan.

Multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Macromedia Director MX* 2004 termasuk kedalam media dua dimensi. Tujuan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah mendorong motivasi dan minat anak untuk belajar serta dapat membantu anak dalam memahami dan menerima materi pembelajaran. Hal ini bisa terjadi karena ketertarikan anak pada sistem multimedia yang mampu menampilkan teks, gambar grafik, video, *sound*, dan animasi.

Seharusnya penggunaan media dalam pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan, materi, model, dan tujuan pembelajaran agar dapat menumbuhkan minat, ketertarikan, dan kemampuan anak terhadap materi atau tema dalam suatu pembelajaran. Selain itu media yang digunakan haruslah praktis, sesuai karakteristik AUD, serta mudah digunakan dalam proses pembelajaran agar hasil belajar anak tidak menyimpang dari objek dan masalah yang dipelajari.

Kenyataan di PAUD/TK Az-zahra Tabing Padang berdasarkan observasi yang dilakukan terdapat beberapa keluhan dari guru untuk penanaman konsep pada pembelajaran mengenal angka dan huruf terutama dalam penggunaan media yang cocok digunakan untuk pembelajaran tersebut. Keluhan itu diantaranya

adalah kurangnya bahan ajar yang berbasis teknologi yang sesuai dengan tahapan dan karakteristik perkembangan anak usia dini. Kurang menariknya 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 dan huruf. Media yang digunakan oleh guru adalah papan tulis, buku bergambar, dan kartu bergambar angka dan huruf. Padahal untuk mengajarkan konsep lambang bilangan angka dan huruf guru dapat memanfaatkan pengembangan media yang bervariasi dan lebih menarik.

Salah satu *software* yang dapat membuat berbagai media seperti video, animasi, gambar, suara, dan sebagainya dengan cara yang mudah adalah *Macromedia Director MX 2004*. Multimedia interaktif yang dibentuk dari *software Macromedia Director MX 2004* dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar, teks, suara dan video (fungsi kognitif). Multimedia interaktif juga bisa membuat anak mempelajari kembali tentang mengenal angka dan huruf di rumah. Penggunaan papan tulis, buku bergambar, dan kartu bergambar bukan lagi satu-satunya media dalam pembelajaran pada zaman sekarang ini, dengan

menggunakan teknologi yang sudah ada pada sekarang ini guru bisa memberikan media yang berbantuan teknologi seperti multimedia interaktif.

Penggunaan multimedia interaktif yang dibentuk dari *software Macromedia Director MX 2004* dapat menyajikan materi pembelajaran yang lebih kongkrit dan mudah dipahami siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian lebih lanjut tentang “Pengembangan Multimedia Interaktif Tentang Menenal Angka dan Huruf untuk Bahan Ajar Guru di TK/PAUD”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berikut ini masalah yang dapat diidentifikasi berdasarkan uraian dari latar belakang ialah :

1. Penggunaan media yang kurang mendukung kegiatan pembelajaran dan hanya terfokus pada menggunakan buku manual, kartu gambar dan papan tulis.
2. Penggunaan bahan ajar guru yang kurang bervariasi dalam proses belajar mengajar di TK/PAUD.
3. Belum tersedianya media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Macromedia Director MX 2004* pada mata pelajaran mengenal angka dan huruf.

### **C. Pembatasan Masalah**

Sebagaimana identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti membatasi permasalahan dalam hal pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif tentang mengenal angka dan huruf untuk bahan ajar guru menggunakan program *Macromedia Director MX 2004*.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk pembelajaran mengenal angka dan huruf untuk anak usia dini di TK/PAUD?
2. Apakah terdapat kelayakan dalam pengembangan bahan ajar multimedia interaktif tentang mengenal angka dan huruf dilihat dari segi validitas?
3. Apakah terdapat kelayakan dan ketertarikan anak dalam pengembangan bahan ajar multimedia interaktif tentang mengenal angka dan huruf dilihat dari segi praktikalitas?

### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang dapat dicapai dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan media pembelajaran dengan *Macromedia Director MX 2004* yang tepat digunakan sebagai pendukung materi pembelajaran mengenal angka dan huruf untuk bahan ajar guru di TK/PAUD.

2. Mengetahui kelayakan dalam pengembangan bahan ajar multimedia interaktif tentang mengenal angka dan huruf dilihat dari segi validitas
3. Mengetahui terdapat kelayakan dan ketertarikan anak dalam pengembangan bahan ajar multimedia interaktif tentang mengenal angka dan huruf dilihat dari segi praktikalitas

#### **F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah multimedia interaktif dalam bentuk CD pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Director MX 2004* tentang mengenal angka dan huruf untuk bahan ajar guru yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian di dalam pengembangan ini menghasilkan produk yang spesifik, yaitu multimedia interaktif dengan spesifikasi produk sebagai berikut :

1. Aspek isi/materi multimedia interaktif ini disusun berdasarkan analisis kebutuhan anak usia dini di TK Az-Zahra dalam mengenal angka 1-10 dan huruf a-z.
2. Aspek pembelajaran, multimedia interaktif ini dilengkapi dengan tes evaluasi dari materi mengenal angka dan huruf.
3. Aspek media, media pembelajaran ini memiliki karakteristik sebagai berikut :
  - a. Media pembelajaran ini dikerjakan sendiri oleh peneliti
  - b. Media pembelajaran ini dibuat menggunakan aplikasi/*software Macromedia Director MX*
  - c. Pada tampilan produk nantinya akan ada beberapa bagian yaitu :

- 1) Pada bagian awal akan terdapat animasi intro atau pembukaan dari media pembelajaran.
- 2) Kemudian terdapat tampilan pembukaan program/identitas program yang disertai secara narasi dan instruksi/petunjuk dari narator.
- 3) Setelah itu, terdapat tampilan identitas materi yang disertai suara narasi dan intruksi/petunjuk dari narrator.
- 4) Setelah mengikuti intruksi atau petunjuk dari narrator, kemudian terdapat menu pilihan apakah ingin masuk kedalam program atau keluar dari program.
- 5) Setelah itu, akan terdapat tampilan dimana *user*/pengguna dapat memilih menu program, materi, video, dan *test* yang di sertai suara narasi dan intruksi/petunjuk dari narator.
- 6) Tampilan menu awal tersebut, akan terdapat 3 menu yaitu :

- a) Materi

Menu ini terdapat 2 menu yaitu:

- (1) Menu angka

Pada menu ini *user* atau pengguna dapat mempelajari mengenal angka 1- 10.

- (2) Menu huruf

Pada menu ini *user* atau pengguna dapat mempelajari mengenal huruf a-z.

#### b) Video

Menu ini terdapat video yang menggambarkan cara belajar mengenal angka dan huruf dengan bernyanyi yang dapat dipelajari oleh *user* atau pengguna.

#### c) Test

Menu terdapat latihan untuk dikerjakan oleh *user* atau pengguna sebagai evaluasi bermain dari materi yang telah dipelajari pada multimedia interaktif. Tes berbentuk tebak angka dan huruf yang ditampilkan. Setelah mengerjakan soal latihan, akan keluar perintah coba lagi apabila menjawab salah dan lanjut apabila menjawab benar.

Semua hal penjelasan sebelumnya adalah bagaimana gambaran singkat mengenai spesifikasi produk media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh penulis dalam penelitian.

### **G. Pentingnya Pengembangan**

Menurut Daryanto (2010:5) kegunaan dari pengembangan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera.
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.

5. Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Menurut Arif Sadiman, Dkk (2012:17) Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera.
3. Mengatasi sikap pasif pada anak didik
4. Mengatasi perbedaan yang terdapat pada peserta didik.

Berdasarkan uraian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif dengan aplikasi *Macromedia Director MX 2004* untuk materi mengenal angka dan huruf ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah rendahnya kemampuan mengenal angka dan huruf untuk anak usia dini dan untuk mengatasi kurangnya sumber belajar yang dirancang. Pengembangan ini dalam rangka untuk pembelajaran mandiri dengan memperhatikan perbedaan individu dan karakteristik anak usia dini. Pengembangan multimedia interaktif ini dapat membantu dan mempermudah proses belajar, memperjelas materi pelajaran dengan beragam visualisasi dan tutorial.

## **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

1. Asumsi pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Azhar Arsyad (2011:171) yang

menyatakan bahwa “multimedia interaktif bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata, digunakan untuk menyerap informasi itu”.

## 2. Keterbatasan pengembangan

- a. Mempertimbangkan keterbatasan yang dimiliki penulis seperti kemampuan, waktu, dan biaya, maka penulis memiliki keterbatasan yaitu tentang mendeskripsikan pengenalan angka 1-10 dan huruf a-z.
- b. Multimedia interaktif ini diperuntukan untuk anak usia dini umur 4-6 tahun.
- c. Resolusi yang digunakan untuk menampilkan media dengan proyektor yaitu 1366 x 768.

## I. Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *Macromedia Director MX 2004* ini dapat memberikan beberapa manfaat antara lain:

### 1. Bagi Guru

- a. Sebagai media atau alat bantu dalam penyampaian materi mengenal angka dan huruf.
- b. Menambah wawasan guru terhadap alternatif media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat untuk kegiatan pembelajaran.

2. Bagi Anak Usia Dini
  - a. Sebagai sarana belajar mandiri dan memperjelas pemahaman anak terhadap materi pembelajaran.
  - b. Sebagai sarana pendorong motivasi yang kaitannya meningkatkan hasil belajar.
3. Bagi Penulis, memberikan pengalaman untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang didapat di bangku kuliah ke dalam suatu karya atau penelitian.