



**PENGEMBANGAN CD MULTIMEDIA INTERAKTIF MELALUI GAME
TEMBAK HURUF UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR
DALAM PENGENALAN HURUF ABJAD PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN
DI TK PERMATA BUNDA**

SKRIPSI

*Ditulis Sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Jurusan Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

RAMA FITRI YANTI
NIM 14 109 067

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
BATUSANGKAR
2018**

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Pembimbing skripsi atas nama **RAMA FITRI YANTI**, NIM 14 109 067 dengan judul: **"PENGEMBANGAN CD MULTIMEDIA INTERAKTIF MELALUI GAME TEMBAK HURUF UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR DALAM PENGENALAN HURUF ABJAD pada ANAK USI 4-5 TAHUN di TK PERMATA BUNDA"**, memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan disetujui untuk dilanjutkan ke ujian munaqasyah.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Batusangkar, Agustus/ 2018

Pembimbing I



Dra. Desmita, M. Si
NIP. 19681229 199803 2 001

Pembimbing II


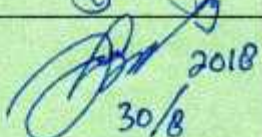
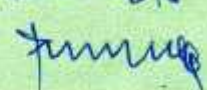
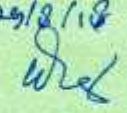


Ade Sri Madona, M. Pd
NIDN. 1021018604

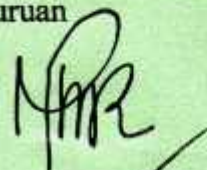
PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi yang ditulis oleh Rama Fitri Yanti, NIM: 14 109 067 berjudul: **PENGEMBANGAN CD MULTIMEDIA INTERAKTIF MELALUI GAME TEMBAK HURUF UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR DALAM PENGENALAN HURUF ABJAD PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK PERMATA BUNDA**, telah diujikan dalam sidang *Munaqasyah* Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Batusangkar pada tanggal 07 Agustus 2018.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanggal persetujuan/ Tanda Tangan
1	Dra. Desmita, M.Si 19681229 199803 2 001	Ketua Sidang/ Pembimbing I	 27/8-18
2	Ade Sri Madona, M.Pd NIDN. 1021018604	Sekretaris Sidang/ Pembimbing II	 2018 30/8
3	Iswandi, M.Kom 19700510 200312 1 004	Anggota Sidang/ Penguji 1	30-8-2018 
4	Elis Komalasari, M.Pd 19850606 200912 2 006	Anggota Sidang/ Penguji II	29/8/18 

Batusangkar, September 2018
Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan



Dr. Sirajul Munir, M.Pd
NIP. 19740725 199903 1 003

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rama Fitri Yanti
Nim : 14 109 067
Tempat/tanggal lahir : 18 Juli 1995
Jurusan : PIAUD (Pendidikan Islam Anak Usia Dini)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya skripsi yang berjudul "Pengembangan CD Multimedia Pembelajaran Interaktif melalui Game Tembak Huruf untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Dalam Pengenalan Huruf Abjad pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Permata Bunda" adalah karya saya sendiri bukan plagiat kecuali dicantumkan sumbernya.

Apabila kemudian terbukti bahwa karya ilmiah ini plagiat, maka saya bersedia menerimasangsi sesuai dengan perundang-undang yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, Juli 2018

Saya yang menyatakan



Rama Fitri Yanti
14 109 067

ABSTRAK

Rama Fitri Yanti, NIM, 14109067. Judul Skripsi Pengembangan CD Multimedia Interaktif melalui Game Tembak Huruf untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar dalam Pengenalan Huruf Abjad pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Permata Bunda, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Batusangkar (IAIN), 2018.

Pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah kemampuan pengenalan huruf anak di TK Permata Bunda menunjukkan masih rendah, media untuk pengenalan huruf belum lengkap, belum adanya CD multimedia pembelajaran interaktif untuk anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkap kevalidan, kepraktisan dan keefektifan CD Multimedia Interaktif agar layak digunakan di lapangan.

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yaitu suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Desain dan prosedur pengembangan penelitian adalah model 4-D yaitu *define, design, develop, dan disseminate*, *Disseminate* dilakukan dengan skala terbatas. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi, angket respon guru, dan lembar observasi. Pada proses validasi, CD multimedia pembelajaran interaktif divalidasi oleh 2 orang pakar pendidikan di IAIN Batusangkar. Pada proses praktikalitas multimedia diuji cobakan oleh 2 orang guru, kemudian mengisi angket respons guru. Pada proses *dissiminate* dilakukan penyebaran secara terbatas pada anak kelompok Bulan, kemudian melakukan observasi terhadap tingkat aktifitas belajar anak, dan pengenalan huruf abjad anak dengan mengisi lembar observasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, CD multimedia pembelajaran interaktif untuk pengenalan huruf abjad anak, yang telah diperoleh persentase penilaian sebesar **82,99%**, dengan kategori sangat valid. CD pembelajaran telah praktis digunakan dengan persentase **86,46%**, hasil efektifitas coba pada lembar observasi bahwa dengan persentase **76,78%** dengan kategori sangat tinggi. Pada tahap penyebaran persentase penilaian sebesar **83,93%**, dengan kategori sangat tinggi. Hasil penelitian diperoleh bahwa CD multimedia interaktif untuk pengenalan huruf abjad anak telah valid, praktis dan efektif digunakan sebagai salah satu media pembelajaran untuk anak usia dini.

Keyword: Pengembangan, Multimedia Pembelajaran Interaktif, Pengenalan Huruf Abjad

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR GRAFIK.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii

BAB IPENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Pengembangan	6
F. Spesifikasi Produk.....	7
G. Pentingnya Pengembangan.....	8
H. Asumsidan Keterbatasan Pengembangan.....	8
I. Defenisi Operasional	9

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori.....	11
1. Tinjauan Pengembangan.....	11
a. Pengerian Pengembangan Menurut Para Ahli	11
b. Model pengembangan.....	11
2. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran.....	13
a. Pengertian Media	13
b. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran	14

c. Fungsi Media Pembelajaran.....	15
d. Perinsip-Perinsip Pemilihan Media Pembelajaran.....	15
3. Multimedia Interaktif.....	16
a. Pengerian Multimedia Interaktif	16
b. Tujuan Penggunaan Multimedia Interaktif	17
c. Pemanfaatan Multimedia Interaktif	18
d. Karakteristik Pembelajaran Multimedia Interaktif	19
e. Kelebihan Multimedia Interaktif.....	20
f. Komponen Multimedia.....	21
4. Game untuk Anak Usia Dini.....	21
a. Pengertian Permainan atau Game	21
b. Pentingnya Game	22
c. Manfaat Game.....	23
d. Fungsi Game	25
5. Tinjauan Pengenalan Huruf.....	25
a. Pengertian Pengenalan Huruf Anak Usia Dini	25
b. Bentuk-bentuk Huruf Anak Usia Dini	26
c. Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini.....	27
d. Kemampuan Mengucap Huruf Anak Usia Dini	28
6. Kemampuan Membaca Anak Usia Dini.....	29
7. <i>Macro Flash</i>	31
a. Pengertian <i>Macro Flash 8</i>	31
b. Istilah-istilah dalam <i>Macromedia Flash 8</i>	32
8. Tinjauan tentang Aktifitas	32
a. Pengertian Aktifitas	32
b. Jenis Aktifitas Belajar Siswa	33
9. Persyaratan Pengembangan Multimedia Interaktif	35
a. Validitas	35
b. Praktikalitas	36
c. Efektifitas	37

B. Hasil Penelitian yang Relevan	38
C. Pengembangan Konseptual.....	39
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	41
B. Model Pengembangan.....	41
C. Prosedur Pengembangan.....	42
D. Uji Coba Produk	47
E. Sbjek Uji Coba	47
F. Jenis Data	47
G. Instrument Pengumpulan Data	47
H. Teknik Analisis Data	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Temuan Penelitian.....	57
1. Tahap <i>Define</i>	57
2. Tahap <i>Design</i>	60
3. Tahap <i>Development</i>	65
4. Tahap <i>Disseminate</i>	78
B. Pembahasan	80
C. Keterbatasan Penelitian	86
D. Solusi	86
BAB V PENUTUP	
A. Kajian Produk yang telah direvisi	87
B. Implikasi	87
C. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Aspek Validasi Multimedia Interaktif Pengenalan Huruf.....	48
Tabel 3.2	Lembar Praktikalitas	48
Tabel 3.3	Lembar Observasi dan Tingkat Aktifitas	50
Tabel 3.4	Skala Penilaian Lembar Validasi	52
Tabel 3.5	Kategori Lembar Validasi	53
Tabel 3.6	Kriteria Penetapan Respon Guru.....	54
Tabel 3.7	Kriteria Angket Respon Guru	54
Tabel 3.8	Kriteria Penetapan Tingkat Aktifitas Belajar Anak	56
Tabel 3.9	Kriteria Tingkat Aktifitas Belajar Anak	56
Tabel 4.1	Garis Besar Program CD Multimedia Interaktif.....	60
Tabel 4.2	Storybord CD Multimedia Interaktif.....	61
Tabel 4.3	Saran dari Validator terhadap Multimedia Interaktif.....	67
Tabel 4.4	Hasil Validasi CD Multimedia Interaktif Pengenalan Huruf.....	71
Tabel 4.5	Kategori Penilaian Validasi CD Multimedia Interaktif	71
Tabel 4.6	Hasil data Angket Respon Guru.....	75
Tabel 4.7	Obsevasi Aktifitas Belajar Kelas Matahari.....	77
Tabel 4.8	Obsevasi Aktifitas Belajar Kelas Bulan.....	79
Tabel 4.9	Hasil Validasi CD Multimedia Interaktif.....	81
Tabel 4.10	Lembar Observasi dan Aktifitas Tingkat Kemampuan Mengenal Huruf	84
Tabel 4.11	Hasil Observasi Aktifitas Uji Coba Belajar Anak	84
Tabel 4.12	Hasil Observasi Aktifitas Penyebaran Belajar Anak	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Bagan Pengembangan Konseptual	40
Gambar 3.1	Prosedur Penelitian.....	45
Gambar4.1	Bermain dengan Huruf.....	59

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1	Hasil Data Validasi CD Multimedia Interaktif	82
Grafik 4.2	Hasil Data Angket Respon Guru	83
Grafik 4.3	Hasil Data Aktifitas Belajar Anak Kelompok Bulan.....	86

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan alat komunikasi untuk menyampaikan makna kepada orang lain dan membangun interaksi antara individu dengan yang lainnya. Kemampuan berbahasa menunjukkan kemampuan manusia yang kompleks, fantastis, sehingga bahasa dapat berkembang dengan cepat sejak anak usia dini. Perkembangan bahasa ini dimulai dari lingkungan yang sederhana melalui praktek empirik secara langsung.

“Perkembangan bahasa anak ditempuh melalui cara yang sistematis dan berkembang sesuai dengan tahap perkembangan anak meskipun dari latar belakang yang berbeda-beda. Anak memiliki kemampuan berbahasa yang baik dalam mengungkapkan pikiran, perasaan serta tindakan interaktif dengan lingkungan sejak usia dini. Membaca merupakan kesatuan kegiatan terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi dan maknanya, serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan”. (Yulsofriend dalam Rines, 2010: 108)

Menurut Waraningsih (dalam Raines 2009:28) berpendapat bahwa proses “membaca bukanlah kegiatan menterjemahkan kata demi kata untuk memahami arti yang terdapat dalam bacaan. Guru yang memahami konsep *whole language* akan memandang bahwa kegiatan membaca merupakan suatu proses mengkonstruksi arti dimana terdapat interaksi antara tulisan yang di baca anak dengan pengalaman yang pernah diperolehnya.

Menurut Prasetyono (2008:56) “membaca merupakan penterjemahan tanda-tanda dan lambang-lambang maknanya serta paduan makna baru ke dalam sistem kognitif dan afektif yang telah dimiliki. Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan kegiatan yang menterjemahkan tanda-tanda dan simbol-simbol, menghubungkan bunyi dan maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan.

Anak memiliki kemampuan bahasa yang baik dalam mengungkapkan pemikiran, perasaan serta tindakan interaktif dengan lingkungan sejak usia dini, anak usia dini berada pada tahap pertumbuhan dan perkembangan paling pesat, baik dari segi fisik maupun mental. Selain pertumbuhan dan perkembangan fisik, perkembangan motorik, moral, sosial emosional, kognitif dan juga bahasa berlangsung secara pesat.

Aspek-aspek perkembangan tersebut tidak berkembang secara sendiri-sendiri, melainkan saling terjalin satu sama lainnya. Salah satu aspek bahasa yang perlu di persiapkan dan dikembangkan pada anak usia Taman Kanak-kanak (TK) untuk menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya adalah kemampuan mengenal huruf. Kemampuan mengenal huruf merupakan kemampuan yang terlihat sederhana, namun kemampuan ini harus disukai oleh anak TK karena pengenalan terhadap huruf termasuk modal awal memiliki keterampilan membaca.

Keterampilan membaca merupakan landasan utama bagi seseorang untuk mengenali tentang berbagai cabang ilmu pengetahuan, dengan kemampuan dan keterampilan membaca seseorang mengetahui segala informasi yang ada disekitarnya dengan mudah. Dengan demikian keterampilan membaca merupakan hal penting untuk memperoleh pengetahuan dan informasi dan perlu dikembangkan pada anak usia dini.

Untuk menguasai keterampilan membaca di TK diperlukan berbagai cara dalam proses pembelajaran dalam mengenal huruf salah satunya adalah dengan menggunakan berbagai permainan agar anak tertarik dengan hal-hal yang baru sehingga mereka mudah untuk menerima informasi.

Menurut Anggraini (dalam Wasik 2008:329–330), menyatakan bahwa “pengenalan huruf merupakan upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan kepada para pembaca melalui pemahaman konsep bentuk dan bunyi huruf cetak.

Stimulasi pada anak dalam mengenal huruf pada anak TK perlu ada inovasi dengan berbagai macam permainan membaca menggunakan *game* tembak huruf. Guru perlu mengembangkan cara mengajar agar anak termotifasi dalam kegiatan belajar. Hal ini agar aspek perkembangan bahasa anak usia dini dapat berkembang

dengan maksimal. Namun di TK permata bunda tersebut stimulasi dalam mengenal huruf masih kurang menarik.

Menurut Sujiono (2011:144) “permainan memiliki peran penting dalam perkembangan bahasa, kognitif, fisik motorik, social emosional, nilai-nilai agama dan moral. anak usia dini lebih suka bermain dalam setiap pembelajaran baik itu dalam kelas maupun di luar kelas. Pendidik harus dapat merencanakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan menciptakan pembelajaran dalam permainan yang menarik.

Menurut Sujiono (2011:145) menyatakan bahwa:

“permainan memiliki arti dan makna tersendiri bagi anak, permainan sebagai sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak, anak akan menguasai berbagai macam benda, memahami sifat-sifatnya maupun peristiwa yang berlangsung di dalam lingkungannya dan permainan merupakan alat pendidikan karena memberikan rasa kepuasan, kegembiraan, dan kebahagiaan, dengan permainan memberikan kesempatan pralatihan untuk mengenal aturan-aturan, memenuhi norma-norma dan larangan–larangan, berlaku jujur, setia (loyal) dan sebagainya”.

Permainan menurut Sujiono (2011:11.5) “bertujuan “agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran dalam suasana yang menarik, aman, nyaman, dan menyenangkan sehingga diharapkan nanti anak akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran selanjutnya”.

Menurut Santrock (dalam Sujarwo 2011:2) permainan adalah kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan itu sendiri. Piaget (dalam Sujarwo 2011:55) memandang bahwa, permainan sebagai suatu metode yang mengembangkan kognitif anak-anak. Sementara itu, Wardani (2009:17-18) menjelaskan permainan itu adalah:

“Permainan dalam bahasa inggris disebut “games” (kata benda), “to play “ (kata kerja), “toys” (kata benda) ini berasal dari “main”, dalam kamus Bahasa Indonesia, kata lain main berarti “melaksanakan sesuatu kegiatan untuk bersenang-senang (dengan alat tertentu atau tidak), berbuat sesuatu, dengan sesuka hati, berbuat asal saja”, dalam dunia psikologi kegiatan permainan dipandang sebagai suatu kegiatan (atau lebih luas dari aktifitas) yang mengandung keasyikan (fun) dan dilakukan atas kehendak sendiri,

bebas atau tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dipahami bahwa *Fun game* disebut juga sebagai sebuah permainan. Permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk bersenang-senang, atau suatu kegiatan yang mengandung keasikan (*fun*) dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas, tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Permainan bisa menggunakan alat tertentu atau tidak. Selain itu, permainan dapat dilakukan baik dengan dan bermanfaat bagi yang bermain.

Menurut Sriyono (dalam Rosalia, 2005:2), “aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani, aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa aktifitas adalah kegiatan atau keaktifan siswa, segala kegiatan yang dilaksanakan siswa baik secara jasmani atau rohani yang menghasilkan perubahan tingkah laku berupa pengetahuan, sikap keterampilan bagi siswa.

Salah satu permainan yang akan digunakan untuk meningkatkan aktifitas kemampuan mengenal huruf di TK permata bunda berupa permainan tembak huruf. Dengan permainan tembak huruf ini anak diharapkan dapat memberikan nilai lebih kepada anak didik untuk pengenalan huruf. Hal ini disebabkan di TK permata bunda belum menggunakan permainan tembak huruf dan mengembangkan permainan tembak huruf dalam proses pembelajaran di TK tersebut.

Berdasarkan observasi awal peneliti di TK Permata Bunda Cubadak bahwasanya di TK tersebut menunjukkan kemampuan mengenal huruf anak kelompok A masih rendah, karena Media pembelajaran yang tersedia untuk mengenal huruf masih belum lengkap, karena media yang digunakan masih berupa gambar, tidak ada suara vidio, audio, dan animasi, mengenal huruf hanya melalui kertas putih yang ditulis huruf dengan tinta hitam, maka aktifitas balajar

anak tersebut masih kurang, mereka diwaktu proses pembelajaran dimulai mereka sibuk dengan kesibukan mereka sendiri-sendiri. proses pembelajaran yang menyenangkan untuk mengenal huruf masih kurang, monoton, dan belum di kemas dalam bentuk permainan.

Belum ada CD multimedia interaktif untuk anak di TK Permata Bunda tersebut. Stimulasi pada anak dalam mengembangkan aktifitas kemampuan mengenal huruf belum dilakukan secara maksimal, hal ini berdampak kurang aktifnya siswa dalam belajar, banyak anak tidak mampu mengenal huruf abjad, banyak anak tidak mampu mengucapkan huruf abjad dengan baik dan benar, banyak anak tidak mampu terlibat aktif dalam pembelajaran pengenalan huruf, banyak anak tidak mampu mengikuti pembelajaran pengenalan huruf abjad.

Untuk itu dalam meningkatkan aktifitas kemampuan mengenal huruf anak, guru perlu menggunakan permainan yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar sambil permainan yang menyenangkan. Salah satu cara yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak yaitu dengan menggunakan permainan dengan tembak huruf. Oleh karena itu penulis tertarik meneliti lebih lanjut dengan menuangkan dalam sebuah karya ilmiah yang berjudul **“Pengembangan CD Multimedia Interaktif melalui Game Tembak Huruf untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dalam Pengenalan Huruf Abjad pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Permata Bunda”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan pengenalan huruf anak di TK Permata Bunda masih rendah.
2. Media pembelajaran pengenalan huruf yang tersedia untuk mengenal huruf masih belum lengkap.

3. Proses pembelajaran yang menyenangkan untuk mengenal huruf masih kurang, monoton dan belum dikemas dalam bentuk permainan.
4. Belum adanya CD multimedia interaktif untuk anak di TK Permata Bunda.
5. Kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran di TK Permata Bunda.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan terarah dan mencapai sasaran, untuk itu masalah penelitian perlu dibatasi. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan CD multimedia interaktif untuk meningkatkan aktifitas belajar pengenalan huruf di TK Permata Bunda dengan penyebaran skala terbatas, penyebaran (*dissiminate*) yang dilakukan sangat sederhana dilakukan dengan skala terbatas, hal ini dilakukan karena keterbatasan waktu dalam melaksanakan penelitian.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka rumusan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan pengembangan CD multimedia interaktif melalui game tembak huruf untuk pengenalan huruf abjad pada anak usia 4-5 tahun yang memenuhi kriteria valid?.
2. Bagaimana menghasilkan pengembangan CD multimedia interaktif melalui game tembak huruf untuk pengenalan huruf abjad pada anak usia 4-5 tahun yang memenuhi kriteria praktis?.
3. Bagaimana penerapan pengembangan CD multimedia interaktif melalui game tembak huruf untuk meningkatkan pengenalan huruf abjad anak usia 4-5 tahun yang memenuhi kriteria efektif?.

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas, maka penelitian pengembangan ini bertujuan untuk;

1. Untuk perancangan bentuk CD multimedia interaktif melalui game tembak huruf untuk meningkatkan aktifitas pengenalan huruf anak usia dini yang valid.
2. Untuk menghasilkan bentuk CD multimedia interaktif melalui game tembak huruf untuk meningkatkan aktifitas pengenalan huruf anak usia dini yang praktis.
3. Untuk menerapkan bentuk CD multimedia interaktif melalui game tembak huruf untuk meningkatkan aktifitas pengenalan huruf anak usia dini yang efektif.

F. Spesifikasi Produk

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk yang spesifik, yaitu dengan karakteristik sebagai berikut: CD multimedia interaktif dalam permainan game tembak huruf untuk pengenalan huruf abjad anak usia 4-5 tahun di TK Permata Bunda, yaitu sebagai berikut:

1. CD multimedia merupakan alat untuk menyimpan data berupa game tembak huruf.
2. Penyajian CD multimedia ini didesain dengan *stage* yang indah, warna huruf yang menarik.
3. Media permainan ini didesain sesuai tahap perkembangan kognitif anak dalam hal pengenalan huruf.
4. CD multimedia ini memuat suara, gambar, dan huruf-huruf abjad yang sesuai dengan pengenalan huruf untuk anak usia dini umur 4-5 tahun.

No	Komponen Hardware	Spesifikasi Minimum
1	Processor	Intel inside
2	RAM	2,00 GB
3	Harddisk	Internal
5	CD RAM Drive	700 MB
6	Speaker	Sub woofer
7	Infocus	canon

G. Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan konsep yang relative masih baru di bidang pendidikan. Ilmu pengetahuan dapat dianggap sebagai strategi mencari pengetahuan yang lebih bersifat abstrak yang dinamakan teori. Sedangkan pengembangan itu sendiri adalah penerapan pengetahuan yang terorganisasi untuk membantu memecahkan masalah dalam masyarakat termasuk di bidang pendidikan.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk yang dihasilkan tidak harus berbentuk benda perangkat keras (*hardware*) namun juga dapat berupa benda yang tidak kasat mata atau perangkat lunak (*software*). Produk ini yang penulis hasilkan nantinya adalah berupa CD multimedia interaktif dalam bentuk game tembak huruf untuk pengenalan huruf abjad pada anak usia dini 4-5 tahun dengan menggunakan media ini, akan tercipta tingkat aktifitas belajar anak yang efektif dan efisien.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Ada beberapa asumsi yang melandasi penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Suatu pembelajaran akan lebih baik dan menarik apabila menggunakan media yang mendukung dan dikemas dalam bentuk permainan.
- b. Keaktifan siswa akan lebih jauh meningkat apabila pembelajaran ini dikemas dalam bentuk permainan
- c. Kegiatan dan aktifitas siswa dalam belajar akan lebih terarah dengan pembelajaran dikemas dalam permainan ini.

2. Keterbatasan pengembangan

Pengembangan CD multimedia interaktif ini dibatasi pada analisis kebutuhan dan karakteristik anak usia dini, sehingga produk pengembangan yang dihasilkan hanya dipergunakan anak usia dini umur 4-5 tahun.

I. Defenisi Operasional

Untuk memudahkan dalam memahami judul ini, maka penulis akan menjelaskan beberapa maksud dari judul ini sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifitasan produk tersebut. Pengembangan yang penulis maksud adalah CD multimedia interaktif untuk pengenalan huruf abjad anak usia dini.

2. CD (*compact dist*)

CD (*compact dist*) menurut Tay (dalam Yuni, 2003:3) adalah sebuah lapisan tipis bulat, kecil dan mudah dibawa yang terbuat dari polimer (hampir sama ukurannya dengan *disket*), untuk perekaman elektronik, penyimpanan dan pemutaran *audio*, *video* dan informasi lainnya dalam bentuk *digital* dengan lubang kecil ditenga-tengahnya.

3. Multimedia interaktif

Multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan suatu integrasi elemen beberapa media (audio, video, grafik, teks, animasi, dan lain-lain) menjadi satu kesatuan yang sinergis dan simbisis yang menghasilkan mamfaat lebih bagi pengguna akhirnya.

4. *Game*

Permainan atau game adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk bersenang-senang, atau suatu kegiatan yang mengandung keasikan (*fun*) dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas, tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Permainan bisa menggunakan alat tertentu atau tidak. Selain itu, permainan dapat dilakukan dengan baik dan bermanfaat bagi yang bermain.

5. Aktifitas belajar

Aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani, aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar.

6. Validitas

Validitas adalah sebuah konsep yang mengukur tingkat kesahihan dan kevalidan suatu produk yang dihasilkan, untuk mengukur hal ini maka digunakan lembar validasi.

7. Praktikalitas

Praktikalitas adalah tingkat pelaksanaan proses pembelajaran oleh anak dan guru, praktikalitas multimedia interaktif diuji dalam proses pembelajaran melalui pengguna multimedia interaktif oleh guru. Oleh karena itu guru mengisi angket respon guru yang terdapat multimedia interaktif, indikator angket respon guru terdapat pada lampiran.

8. Efektifitas

Efektifitas adalah tahap dilakukan evaluasi untuk mengetahui CD multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan efektif atau tidak untuk meningkatkan aktifitas belajar pengenalan huruf. Untuk mengukurnya dilakukan observasi dengan mengisi lembar observasi. Adapun indikator aktifitas pengenalan huruf pada halaman 43-44.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Tinjauan tentang Pengembangan

a. Pengertian Pengembangan Menurut Para Ahli

Defenisi Pengembangan menurut Syaodih (2009:119) menyatakan bahwa: “(1) Pengembangan adalah suatu penelitian untuk menghasilkan produk dan menguji kevalitan dan kepraktisan produk tersebut. (2) Pengembangan adalah merupakan rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat di pertanggung jawabkan.

Menurut Sudjana (dalam Trianto, 2012:81) menyatakan bahwa untuk “melaksanakan pengembangan perangkat pengajaran diperlukan model-model pengembangan yang sesuai dengan sistem pendidikan. Sehubungan dengan itu ada beberapa jenis pengembangan pengajaran. Dalam pengembangan perangkat pembelajaran dikenal tiga jenis pengembangan perangkat, yaitu model Dick-Carey, Model Four-D dan Model Kemp.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat di pertanggung jawabkan.

b. Model Pengembangan

1) Pengembangan Menurut Kemp

Menurut Kemp (dalam Trianto, 2010:81) Pengembangan perangkat merupakan suatu lingkaran yang kontinu. Tiap-tiap langkah pengembangan berhubungan langsung dengan aktivitas revisi. Pengembangan perangkat dapat dimulai dari titik manapun di dalam siklus tersebut. Unsur-unsur pengembangan perangkat pembelajaran di rangkum menurut Kemp (dalam Trianto, 2010) meliputi: “(1)

identifikasi masalah pembelajaran, (2) analisis peserta didik (3) analisis tugas, (3) merumuskan indikator, (4) penyusunan instrumen evaluasi, (5) pemilihan media atau sumber pembelajaran, (6) pelayanan pendukung, (7) evaluasi formatif (8) evaluasi sumatif, (9) revisi perangkat pembelajaran.

2) Model Pengembangan Pembelajaran Menurut Dick & Carey

Perancangan pengajaran menurut sistem pendekatan model Dick & Carey, yang dikembangkan oleh Walter Dick & Lou Carey (dalam Trianto, 2009:186). Menurut pendekatan ini terdapat beberapa komponen yang akan dilewati di dalam proses pengembangan dan perancangan tersebut. Urutan perancangan dan pengembangan adalah sebagai berikut:

“(1) identifikasi tujuan pengajaran (*Identify instructional goals*), (2) melakukan analisis Instruksional (*conducting a goal analysis*), (3) mengidentifikasi tingkah laku awal/karakteristik peserta didik (*Identify entry behaviours, characteristics*), (4) merumuskan tujuan kinerja (*write performance objectives*), (5) pengembangan tes acuan patokan (*develop criterion-referenced test items*), (6) pengembangan strategi pengajaran (*develop instructional strategy*), (7) pengembangan atau memilih pengajaran (*develop and select instruction materials*), (8) merancang dan melaksanakan evaluasi formatif (*design and conduct formative evaluation*), (9) menulis perangkat (*design and conduct summative evaluation*), (10) revisi pengajaran (*Instructional revisions*)”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas beberapa komponen tersebut yaitu tujuan, analisis, karakteristik, strategi, pemilihan, evaluasi, menulis dan revisi. Sejalan dengan itu komponen tersebut dapat dilalui dalam proses pengembangan dan perancangan.

c. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model 4-D

Model pengembangan perangkat seperti yang disarankan oleh Thiagarajan, dan Semmel (dalam Trianto, 2009:189) adalah Model 4-D. Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate* atau diadaptasikan menjadi Model 4-D, yaitu Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, dan Penyebaran. Model

pengembangan peneliti yang akan peneliti gunakan untuk penelitian yaitu 4-D. Adapun Langkah-langkah pengembangan model 4-D yang dirangkum menurut Thiagarajan, dan Semmel (dalam Trianto, 2009:189) adalah sebagai berikut:

“(1) tahap pendefinisian (*define*), tujuan tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. dalam menentukan dan menetapkan syarat-syarat pembelajaran dari awal dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan rencananya, (2) tahap perancangan (*design*), tujuan tahap ini adalah untuk menyiapkan *prototipe* perangkat pembelajaran yaitu, penyusunan tes acuan patokan, (3) tahap pengembangan (*develop*), tujuan tahap ini adalah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah di revisi berdasarkan masukan dari para pakar, (4) tahap pendiseminasian (*disseminate*), tahap ini merupakan tahap penggunaan cd multimedia interaktif yang telah dikembangkan pada skala lebih luas misalnya di kelas lain, di sekolah lain, oleh guru yang lain. tujuan lain adalah untuk menguji efektivitas penggunaan cd multimedia interaktif didalam proses pembelajaran”.

Sejalan dengan pendapat ahli diatas dapat ditarik kesimpulan perangkat pembelajaran model 4-D pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Langkah-langkah pengembangan model 4-D ini dapat digunakan dalam tahapan pembuatan pengembangan perangkat pembelajaran.

2. Tinjauan tentang Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Menurut *Association of Education and Communication Technology / AECT* (dalam Sadiman, 2003:6) secara etimologi, kata “media” merupakan bentuk jamak dari “medium”, yang berasal dan Bahasa Latin “medius” yang berarti tengah. Sedangkan dalam Bahasa Indonesia, kata “medium” dapat diartikan sebagai “antara” atau “sedang” sehingga pengertian media dapat mengarah pada sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan

penerima pesan. Media dapat diartikan sebagai suatu bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi.

Menurut Rohani (2006:2) “media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima. Senada dengan itu, Blake dan Horalsen (dalam Rohani, 2002:2) juga mengemukakan pendapatnya tentang media. Media adalah medium yang digunakan untuk membawa/menyampaikan suatu pesan dimana medium ini merupakan jalan atau alat dengan suatu pesan berjalan antara komunikator dengan komunikan.

Menurut Ely dan Gerlach (dalam Rohani, 1997:2) pengertian “media ada dua bagian, yaitu arti sempit dan arti luas. Dalam arti sempit, media itu berwujud grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi. Dalam arti luas, yaitu kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi, sehingga memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru.

Dapat disimpulkan beberapa pendapat diatas media bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi, alat dengan suatu pesan berjalan antara komunikator dengan komunikan, kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi, sehingga memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru.

b. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran

Sumantri (1999:178) menyatakan bahwa tujuan media pembelajaran di antaranya sebagai berikut:

“(1) memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memudahkan konsep, prinsip, sikap dan keterampilan tertentu dengan menggunakan media yang paling tepat menurut karakteristik bahan, (2) memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat peserta didik untuk belajar, (3) menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi karena peserta didik tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media tertentu, (4) menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan oleh peserta didik”.

Dari beberapa tujuan penggunaan media pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa betapa pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan, apalagi dalam proses pembelajaran anak usia dini, yang menuntut adanya media yang menarik, interaktif dan kongkrit.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Secara umum Sudjana (dalam Djamarah dan Asman, 2006:134) mengemukakan beberapa fungsi media pengajaran sebagai berikut:

“(1) Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif, (2) Penggunaan media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini berarti bahwa media pengajaran merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan oleh guru, (3) Media pengajaran dalam pengajaran, penggunaan integral dengan tujuan dari isi pelajaran. Fungsi ini mengandung pengertian bahwa penggunaan (pemanfaatan) media harus melihat kepada tujuan dan bahan pelajaran, (4) Penggunaan media dalam pengajaran bukan semata-mata alat huburan, dalam arti digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa, (5) Penggunaan media dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru, (5) Penggunaan media dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar. Dengan kata lain, menggunakan media hasil belajar yang dicapai siswa akan tahan lama diingat siswa, sehingga mempunyai nilai tinggi”.

Dari beberapa fungsi diatas dapat disimpulkan bahwa betapa pentingnya fungsi media pembelajaran interaktif dalam dunia pendidikan, apalagi dalam proses pembelajaran anak usia dini, yang menuntut adanya media yang menarik, interaktif dan kongkrit.

d. Prinsip-prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran merujuk pada pertimbangan seorang guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran untuk digunakan atau dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini disebabkan adanya beraneka ragam media yang dapat digunakan atau dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut Sumantri dan Permana (1999:180), prinsip-prinsip pemilihan media adalah:

“(1) memilih media harus berdasarkan pada tujuan pengajaran dan bahan pengajaran yang akan disampaikan, (2) memilih media harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik, (3) memilih media harus disesuaikan dengan kemampuan guru, baik dengan pengadaan dan penggunaannya, (4) memilih media harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi atau pada waktu, tempat dan situasi yang tepat, (5) memilih media harus memahami karakteristik dari media itu sendiri”.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perinsip-perinsip media pembelajaran terdiri dari media harus dengan tujuan pengajaran, harus sesuai dengan kemampuan peserta didik, guru, harus sesuai dengan situasi dan kondisi dan harus memahami karakteristik media tersebut.

3. Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia Interaktif

Berkenaan dengan definisi multimedia menurut Munir (2012:110) menyatakan bahwa: “multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media *format file* yang teks, gambar, animasi, video, interaksi dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada Public. Sedangkan pengertian interaktif adalah terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi.

Menurut Munir (2012:2) “Multimedia berasal dari kata multi dan media, multi berasal dari bahasa latin, yaitu nouns yang berarti banyak atau macam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa latin, yaitu medium yang berarti perantara atau yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata medium dalam *american heritage electronic dictionary* (dalam Munir, 2012:2) diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempersentasikan informasi. Berdasarkan itu multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, Gambar (*vector* atau *bitmap*), grafik, sound, animasi,

video, interaksi, dll yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan kepada publik.

Menurut Ahmadi dkk (2011:158) “Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategod, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih siapa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.

Multimedia interaktif menurut Niken (2010:25) “multimedia interaktif adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya, contoh multimedia interaktif ini adalah: multimedia interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan suatu integrasi elemen beberapa media (audio, video, grafik, teks, animasi, dan lain-lain) menjadi satu kesatuan yang sinergis dan simbiosis yang menghasilkan mamfaat lebih bagi pengguna akhirnya.

b. Tujuan Penggunaan Multimedia Interaktif

Menurut Sutopo (dalam Juhaeri 2010:18), multimedia dapat digunakan untuk bermacam-macam bidang pekerjaan, tergantung dari kreatifitas untuk mengembangkannya. Setelah mengetahui defenisi dari multimedia serta element multimedia yang ada, serta aplikasi-aplikasi

yang saat ini digunakan pada bidang kehidupan manusia, berdasarkan hal di atas Joheri (2010:18) menyatakan bahwa tujuan dari penggunaan multimedia adalah sebagai berikut :

“(1) Multimedia dalam penggunaannya dapat meningkatkan efektivitas dari penyampaian suatu informasi, (2) penggunaan multimedia dalam lingkungan dapat mendorong partisipasi, keterlibatan serta eksplorasi pengguna tersebut, (3) aplikasi multimedia dapat merangsang panca indera, karena dengan penggunaannya multimedia akan merangsang beberapa indera penting manusia, seperti: Penglihatan, (4) pendengaran, aksi maupun suara. Dalam pengaplikasiannya multimedia akan sangat membantu penggunaannya, terutama bagi pengguna awam”.

Beberapa tujuan penggunaan multimedia interaktif diatas dapat disimpulkan bahwa betapa pentingnya penggunaan multimedia interaktif dalam dunia pendidikan, apalagi dalam proses pembelajaran anak usia dini, yang menuntut adanya media yang menarik, interaktif dan kongkrit.

c. Pemanfaatan Multimedia Interaktif

Menurut Niken (2010:12) ada beberapa mamfaat yang dapat diambil dalam pembelajaran multimeddi interaktif adalah sebagai berikut:

“(1) Pengenalan perangkat teknologi dan komunikasi kepada siswa, (2) memberikan pengalaman baru yang menyenangkan baik bagi guru itu sendiri maupun siswa, (3) mengejar ketinggalan pengetahuan tentang Iptek di bidang pendidikan, (4) pemamfaatan multimedia ini dapat membangkitkan motifasi belajar, karena adanya multimedia membuat proses pembelajaran lebih menarik, (5) multimedia dapat digunakan membantu pembelajaran membentuk model mental yang akan memudahkannya suatu konsep, (6) mengikuti perkembangan Iptek, dan lain-lain”.

Selain bermanfaat bagi proses pembelajaran, multimedia juga ada fungsinya, seperti diungkap oleh Munir (2012:5), fungsi multimedia pembelajaran sebagai berikut:

“(1) Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin,(2) mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri, 3) memperhatikan bahwa peserta didik mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan,(4) mampu memberikan kesempatan

adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain”.

Multimedia juga memiliki peran yang penting dalam berbagai bidang seperti: ekonomi, pendidikan, teknologi informasi, dan bidang lainnya. Adapun dalam bidang pendidikan. Menurut Munir (2012:7) dijelaskan “manfaat multimedia memberi nuansa baru dalam pemerolehan informasi melalui aktivitas membaca.

Menurut Munir (2012, 114) yang menjadi penguat pembelajaran harus didukung oleh multimedia interaktif, yaitu :

“(1) pesan yang disampaikan dalam materi lebih terasa nyata karena memang tersaji secara kasat mata, (2) merangsang berbagai indera sehingga terjadi interaksi antar indera, (3) visualisasi dalam bentuk teks, gambar, audio, video maupun animasi akan lebih dapat diingat dan ditangkap oleh peserta didik, (4) proses pembelajaran lebih mobile jika lebih praktis dan terkendali, (5) menghemat waktu, biaya dan energi”.

Menurut paparan di atas dapat disimpulkan, bahwa kelebihan multimedia tersebut yang penting adalah menambah motivasi anak selama proses belajar, dimana setiap anak memiliki karakteristik mudah bosan, sehingga motivasi dalam belajar tidak ada, disini multimedia interaktif melayani kesempatan anak belajar mandiri.

d. Karakteristik Pembelajaran Multimedia Interaktif

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik pembelajaran.

Menurut Deni (2012:55) menyatakan bahwa ada beberapa karakteristik pembelajaran multimedia:

“(1) Berisi konten materi yang representatif dalam bentuk visual, audio, audiovisual, (2) beragam media komunikasi dalam penggunaannya, (3) memiliki kekuatan bahasa warna dan bahasa resolusi objek, (4) tipe-tipe pembelajaran yang bervariasi, (5) respons pembelajaran dan penguatan yang bervariasi, (6) mengembangkan prinsip Self Evaluation dalam mengukur proses

dan hasil belajarnya, (7) dapat digunakan secara klasikal, (8) dapat digunakan secara offline maupun online”.

Disarikan dari Ahmadi (2011:159) menyatakan bahwa karakteristik multimedia pembelajaran adalah: “(1) memiliki lebih dari satu media yang *konvergen*, misalnya menggabungkan unsur *audio* dan *visual*, (2) bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna, (3) bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan terhadap pengguna.

Beberapa paparan diatas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif tersebut, beragam media komunikasi dalam penggunaannya, memberikan kemudahan bagi penggunanya dalam menggunakan aplikasi tersebut.

e. Kelebihan Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif mempunyai kelebihan, Munir (2012:113) menyebutkan 6 kelebihan multimedia interaktif yaitu:

“(1) Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif, (2) pendidikan akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran, (3) mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran, (4) menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan, (5) mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang pengetahuan”.

Berkenaan dengan kelebihan multimedia interaktif disari dari Munir (2012:114) sebagai berikut:

“Kelebihan multimedia interaktif dalam pembelajaran muncul dari kebutuhan untuk berbagi informasi dan pengetahuan tentang praktek menggunakan multimedia dalam pengaturan berbagai pendidikan. Multimedia interaktif sebagai subjek / topic menarik teknologi pendidikan. Namun, desain dan pengembang program multimedia interaktif adalah hal yang kompleks yang melibatkan tim ahli, termasuk penyedia konten, pengembang multimedia, desainer grafis, dan perancang pelajaran/pembelajaran”.

Menurut paparan di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan multimedia interaktif tersebut yang penting adalah menambah motivasianak selama belajar, dimana setiap anak memiliki karakteristik mudah bosan, sehingga motivasi dalam belajar tidak ada, disini multimedia interaktif melayani kesempatan pada anak belajar mandiri.

f. Komponen Multimedia

Berkenaan dengan komponen multimedia, menurut Munir (2012: 16-17) memaparkan tentang komponen multimedia antara lain:

“(1)Teks, adalah suatu kombinasi huruf yang membentuk satu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud atau materi pembelajaran yang dapat dipahami oleh orang yang membacanya, (2) grafik, merupakan komponen penting dalam multimedia, grafik berarti juga gambar (image, picture atau drawing), (3) gambar (images atau visual diam) merupakan penyampaian informasi dalam bentuk fisual, (4) video (visual gerak), pada dasarnya adalah alat atau media yang dapat menuntukkan simulasi benda nyata, (5) animasi, adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan”.

Sejalan dengan pendapat ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa, komponen multimedia adalah berupa, teks, grafik, gambar, video, dan juga animasi.

4. Games untuk Anak Usia Dini

a. Pengertian Games atau Permainan

Berkenaan dengan hakikat Permainan Menurut Sujarwo (2011:02) menyatakan bahwa:

“ Dunia anak adalah dunia bermain dan permainan. Setiap permainan anak ada tata cara atau peraturan yang sudah menjadi ketentuan dan menuntut sikap sportif, komitmen terhadap aturan main, dalam permainan itu berlaku pola hukum penghargaan dan sanksi, ada pemenang dan ada pula yang kalah dan semua berada pada posisi proses berlatih menuju puncak prestasi”.

Permainan menurut Santrock (dalam Sujarwo dkk,2011:55) adalah “kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan itu sendiri. Piaget (dalam Sujarwo,2011:2) memandang bahwa Permainan

sebagai suatu metode yang mengembangkan kognitif anak-anak. Sementara itu, Wardani (2009:17-18) menjelaskan permainan itu adalah:

“Permainan dalam bahasa Inggris disebut “*games*” (kata benda), “to play” (kata kerja), “toys” (kata benda) ini berasal dari “main”. Dalam kamus bahasa Indonesia, kata lain main berarti “melaksanakan sesuatu kegiatan untuk bersenang-senang (dengan alat tertentu atau tidak), berbuat sesuatu, dengan sesuka hati, berbuat asal saja”. Dalam dunia psikologi kegiatan permainan dipandang sebagai suatu kegiatan (atau lebih luas dari aktifitas) yang mengandung keasyikan (*fun*) dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas atau tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dipahami bahwa *Fun game* disebut juga sebagai sebuah permainan. Permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk bersenang-senang, atau suatu kegiatan yang mengandung keasyikan (*fun*) dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas, tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Permainan bisa menggunakan alat tertentu atau tidak. Selain itu, permainan dapat dilakukan dengan baik dan bermanfaat bagi yang bermain.

b. Pentingnya Games

Menurut Tedjasaputra (dalam Riva, 2012:12) menyatakan bahwa dunia “bermain tidak terlepas dari anak. Menurut Vigoski (dalam Riva, 2012:12) menyatakan bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi anak, selanjutnya dijelaskan bahwa anak kecil tidak mampu berfikir abstrak karena bagi mereka, *meaning* (makna) dan objek berbaur menjadi satu, akibatnya, anak tidak dapat berfikir. Hal ini berarti dibutuhkan cara agar makna dan objek bisa menjadi satu kesatuan, sehingga anak memahami satu objek, baik secara konkret maupun abstrak.

Menurut Riva (2012:13) Permainan memiliki peranan yang penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan fisik motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional yaitu sebagai berikut:

“(1)Kemampuan motorik, bermain juga memungkinkan anak bergerak secara bebas sehingga mampu mengembangkan kemampuan motoriknya, saat bermain, anak berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi suatu keseimbangan, (2) Kemampuan kognitif, menurut Piaget anak belajar memahami pengetahuan dengan berinteraksi melalui objek yang ada disekitarnya, bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek, (3) Kemampuan efektif, setiap permainan memiliki aturan, aturan diperkenalkan oleh teman bermain sedikit demi sedikit dan tahap demi tahap sampai setiap anak memahami aturan bermain, oleh karena itu bermain bisa melatih anak menyadari adanya aturan dan pentingnya memahami aturan. Hal tersebut merupakan tahap awal dari perkembangan moral *afeksi*, (4) Kemampuan bahasa, di waktu bermain anak dapat menggunakan bahasa, baik untuk berkomunikasi bersama temannya maupun sekedar menyatakan pikirannya *thinking around*, (5) Kemampuan sosial, saat bermain anak bisa berinteraksi dengan yang lain, interaksi tersebut mengajarkan anak cara merespons, memberi dan menerima, serta menolak atau setuju dengan ide dan perilaku anak lain”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain itu tidak hanya peranan penting dalam perkembangan fisik motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional dan juga bermain tersebut juga mengajarkan anak berinteraksi dengan objek yang ada disekitarnya. Bermain di usia TK anak-anak berada pada tumbuh kembang, maka bermain menjadi alat komunikasi bagi anak.

c. Manfaat *Games*

Dunia anak adalah dunia bermain dan permainan. Setiap permainan anak ada tata cara atau peraturan yang sudah menjadi ketentuan dan menuntut sikap sportif, komitmen terhadap aturan main, dalam permainan itu berlaku pola hukum penghargaan dan sanksi, ada pemenang dan ada pula yang kalah dan semua berada pada posisi proses berlatih menuju puncak prestasi.

Menurut Riva (2012:14) menyatakan bahwa mamfaat *games* bagi siswa adalah sebagai berikut:

“(1) Melatih kemampuan motorik, banyak game yang menurut seseorang menggunakan fisiknya secara penuh, baik itu berlari, menggigit, menunduk dan lain sebagainya. Seringnya, segala yang

dilakukan saat permainan tersebut tidak dilakukan secara rutin, sehingga mampu melatih kemampuan motorik, baik motorik halus maupun motorik kasar. Motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan gerakan tangan, sedangkan motorik kasar adalah kemampuan yang berhubungan dengan gerakan tangan tubuh secara penuh, (2) Melatih konsentrasi, melatih konsentrasi anak dalam berbagai kegiatan, saat bergerak, mengambil barang, anak dituntut fokus pada sesuatu yang sedang ia kerjakan. Anak tidak memikirkan hal yang lain hanya yang sedang ia hadapi, (3) Kemampuan sosialisasi meningkat, bermain bersama dengan anak lainnya bisa meningkatkan kemampuan sosialisasi tersebut penting dimiliki sebagai bekal menuju kedewasaan, anak yang memiliki kemampuan sosialisasi baik dan diterima oleh masyarakat, cenderung mempunyai sikap optimis, penuh percaya diri, dan menyenangkan, (4) Melatih keterampilan bahasa, proses komunikasi dan kebahasaan penting untuk dilatih dan dikembangkan, Sebagai medium proses komunikasi, bahasa tidak bisa dipisahkan dari kehidupan sehari-hari, apabila seseorang memiliki keterampilan bahasa yang baik, maka ia akan dapat semakin mudah untuk berkomunikasi dengan orang lain, (5) Menambah wawasan, menambah wawasan yang dimaksud adalah yang tidak tersampaikan pada kegiatan pembelajaran didalam kelas, misalnya pengetahuan umum, (6) mengembangkan kemampuan untuk *problem solving*, merupakan salah satu kemampuan yang penting dimiliki oleh setiap orang, tidak terkecuali anak, sebab seseorang yang memiliki kemampuan *problem solving* bisa memiliki kemampuan untuk menyelesaikan masalah dengan cepat dan tepat. Kegiatan bermain, kemampuan ini bisa dikembangkan ketika siswa diberi suatu permasalahan yang menuntut mereka untuk menyelesaikan dengan cepat dan tepat, (7) mengembangkan jiwa kepemimpinan, kemampuan untuk mempengaruhi perilaku seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai tujuan tertentu pada situasi tertentu, kepemimpinan tidak hanya penting dalam hubungan dengan orang lain, melainkan juga pribadi, (8) meningkatkan rasa percaya diri, siswa banyak bersosialisasi, diterima oleh kelompok, memiliki banyak teman, berhasil dalam kegiatan-kegiatannya dan mempunyai rasa percaya diri yang tinggi. Bila siswa bermain dengan teman-teman yang mengjargai pendapatnya, serta di beri kesempatan untuk mengekspresikan dirinya sendiri, maka hal itu dapat untuk meningkatkan rasa kepercayaan dirinya”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa mamfaat game tidak hanya untuk kesenangan semata bagi anak akan tetapi melatih kemampuan motorik, konsentrasi, sosialisasi, keterampilan, meningkatkan

rasa percaya diri anak, oleh karena itu anak lebih senang dengan game, melalui game anak juga bisa belajar.

d. Fungsi Games

Menurut Ismail (dalam Riva, 2012:12) anak memerlukan waktu yang cukup banyak untuk mengembangkan dirinya melalui bermain, hasil penelitian yang telah dilakukan para ilmuwan menyatakan bahwa bermain bagi anak-anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas, dan imajinasinya. Melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik, belajar, bergaul dengan teman sebaya, membina sikap hidup positif, mengembangkan peran sesuai jenis kelamin, menambah perbendaharaan kata, dan menyalurkan perasaan tertekan.

Menurut Ismail (dalam Riva, 2012:13) menjelaskan bahwa fungsi permainan tersebut adalah sebagai berikut: “(1) Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar, (2) Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik, (3) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan, (3) Meningkatkan kualitas pembelajaran anak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa bermain merupakan sarana untuk membantu anak untuk melatih kemampuan dan potensi pada diri anak baik dari kemampuan sosial maupun kemampuan kognitif /intelektual dalam memecahkan masalah persoalan intelektual. Usia TK anak anak berada pada tumbuh kembang maka bermain sangat membantu anak dalam mengembangkan perkembangan fisik motorik, sosial emosional, bahasa, serta perkembangan kognitif anak.

5. Tinjauan Pengenalan Huruf

a. Pengertian Pengenalan Huruf Bagi Anak Usia Dini

Menurut Anggraini (dalam Wasik 2008:329–330), menyatakan bahwa “pengenalan huruf merupakan upaya yang dapat dilakukan untuk

mengembangkan kemampuan membaca permulaan kepada para pembaca melalui pemahaman konsep bentuk dan bunyi huruf cetak.

Menurut Rasyid (2009:241), menyatakan bahwa “mengenal huruf bagi anak PAUD dapat menumbuhkan konsep dan gagasan berfikir untuk mendukung kemampuan anak dalam berbahasa dan berbicara secara lebih lancar. Oleh karena itu, anak perlu dipahamkan tentang konsep huruf cetak yang meliputi bentuk dan bunyi huruf.

Menurut Suyanto (2005: 165) menyatakan bahwa “bagi anak mengenal huruf bukanlah hal yang mudah, Salah satu penyebabnya adalah karena banyak huruf yang bentuknya mirip tetapi bacaannya berbeda, seperti D dan B, M dengan W, maka diperlukan permainan untuk pengenalan huruf.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengenalan huruf pada anak usia dini merupakan upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan. Oleh karena itu, bagi anak usia dini perlu dipahamkan konsep huruf yang meliputi bentuk dan bunyi huruf. Cara yang paling efektif untuk mengenalkan huruf pada anak usia dini adalah dengan menggunakan permainan *game* tembak huruf. Pengenalan bentuk huruf pada anak usia dini harus sesuai dengan metode dan media yang tepat untuk anak usia dini dalam pembelajaran yang menarik dan menyenangkan akan lebih cepat membantu mereka dalam mengenalkan bentuk-bentuk huruf.

b. Bentuk-bentuk Huruf bagi Anak Usia Dini

Upaya mengenalkan huruf pada anak usia dini terdapat beberapa macam bentuk huruf yang perlu untuk dikenalkan. Menurut Puspa (dalam Maria 2007:1-3), mengatakan bahwa bentuk-bentuk huruf yang dapat dikenalkan untuk anak usia dini adalah sebagai berikut:

1) Konsonan

Menurut Hastuti dkk, (1993:28) mengatakan bahwa fonem “konsonan merupakan bunyi yang dihasilkan dengan mengalami penghambatan atau perintangannya arus udara dari paru-paru ketika bunyi

tersebut dilafalkan, hambatan tersebut dapat terjadi secara total ataupun sebagian saja. Fonem yang termasuk dalam fonem konsonan adalah b,p,d, t,j,c,k,g,z,s,x,h,m,n,r,l. Selain fonem tersebut terdapat bunyi semi vokal yaitu w dan y. Bentuk-bentuk huruf konsonan yang penting untuk dikenalkan pada anak usia dini adalah bentuk huruf b, p, d, t, j, c, k, g, f, s, z, x, h, m, n, r.

2) Vokal

Mengenalkan bentuk huruf pada anak usia dini, selain bentuk konsonan terdapat juga bentuk huruf vokal. Menurut Wahyuningtyas (dalam Hastuti 1993:26) mengatakan bahwa fonem “vocal merupakan bunyi yang dihasilkan dengan udara yang keluar dari paru-paru di daerah dasar ucapan tidak mengalami hambatan atau rintangan ketika bunyi tersebut dilafalkan. Dalam bahasa Indonesia dikenal ada enam macam fonem vocal yaitu, a, i, u, e, o dalam pemakaiannya fonem vocal mengalami variasi bunyi atau variasi ucapan.

Menurut paparan diatas dapat disimpulkan mengenalkan huruf pada anak usia dini terdapat beberapa macam bentuk huruf yang perlu untuk dikenalkan pada anak usia dini yaitu huruf konsonan dan huruf focal.

c. Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari perkembangan bahasa anak, diantaranya kemampuan mengetahui simbol-simbol huruf dan mengetahui huruf depan dari sebuah benda.

Mengenal huruf, setiap anak usia dini pasti memiliki kemampuan yang berbeda antara anak yang satu dengan yang lain. Harun (2009:241) mengatakan bahwa “kemampuan mengenal huruf bagi anak usia dini merupakan bagian penting dalam merekam berbagai jenis bunyi dan bentuk huruf yang didengar dan dilihat anak dari lingkungannya, baik huruf latin, arab maupun huruf lainnya. Berbagai bunyi huruf yang dikenal

anak akan menumbuhkan kemampuan anak dalam memilah dan memilih berbagai jenis huruf yang ada, dalam melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkannya harus diulang-ulang secara terus menerus.

Menurut Suyanto (2005:165) mengatakan bahwa bagi anak usia dini dalam “mengenal huruf A_Z dan untuk mengingatnya sebenarnya bukanlah hal yang sulit. Menurut Aggraini (dalam Wasik, 2008 :328) mengatakan bahwa hal ini disebabkan karena sesungguhnya anak-anak sudah mulai dapat mengenal huruf cetak dengan berinteraksi dengan buku dan bahan tertulis lainnya sejak dini.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf tidak sama, sehingga dalam upaya mengenalkan huruf harus disesuaikan dengan kemampuan masing-masing anak. Mengenal huruf sendiri bagi anak merupakan bagian terpenting dalam merekam berbagai jenis bunyi dan huruf. Dengan demikian, dalam mengenalkan huruf juga harus dilakukan secara berulang-ulang dan terus menerus.

d. Kemampuan Mengucap Huruf pada Anak Usia Dini

Mengucapkan huruf yang telah dikenal oleh anak sebenarnya bukanlah hal yang sulit. Anak akan mengalami hambatan dalam mengucapkan huruf apabila terdapat gangguan pada alat tutur atau karena cara mengenalkan huruf yang kurang tepat bagi anak. Menurut Anggraini (dalam wasik 2008:327) mengatakan bahwa seorang guru anak usia 3-5 tahun, perlu memahami bahwa kesadaran fonemik bukanlah bunyi bahasa (fonik). Kesadaran fonemik adalah tanda untuk memahami bunyi huruf yang terdapat dalam kata. Untuk itu anak memerlukan dasar yang kuat dalam kesadaran fonemik, Anak-anak bisa mengembangkan kesadaran fonemik dengan memberikan kesempatan yang sangat banyak untuk bermain dengan bahasa dan mendengarkan bunyi dalam kata.

Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan kemampuan mengucap huruf pada anak usia dini harus ada dasar yang kuat untuk anak-anak bisa mengembangkan kesadaran fonemik dengan memberikan

kesempatan yang sangat banyak untuk bermain dengan bahasa dan mendengarkan bunyi dalam kata.

6. Kemampuan Membaca Anak Usia Dini

Menurut Dalman (2013:1) menyatakan bahwa “membaca adalah kegiatan atau proses menerapkan sejumlah keterampilan mengelolah teks bacaan dalam rangka memhami isi bacaan.

Membaca merupakan keterampilan berbahasa yang berhubungan dengan keterampilan berbahasa yang lain. Membaca merupakan suatu proses aktif yang bertujuan dan memerlukan strategi. Hodgson (dalam Tarigan, 1985:7) mengemukakan bahwa membaca ialah suatu proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang disampaikan penulis melalui media bahasa tulis. Dalam hal ini, membaca selain sebagai suatu proses, juga bertujuan.

Berkenaan dengan devenisi membaca, Menurut Munir (2012:7) menyatakan bahwa:

“ membaca berbentuk multimedia dapat memberikan beberapa manfaat yaitu menjadikan kegiatan membaca lebih dinamis dengan memberi dimensi baru pada kata-kata, Apalagi dalam hal penyampaian makna, kata-kata dalam aplikasi multimedia bisa menjadi pemicu yang dapat digunakan memperluas cakupan teks untuk memeriksa suatu topic tertentu secara lebih luas, multimedia melakukan hal ini bukan hanya dengan menyediakan lebih banyak teks melainkan juga menghidupkan teks dengan menyertakan bunyi, gambar, music, animasi dan video”.

Selanjutnya, Anderson (dalam Tarigan, 1985:7) berpendapat bahwa “membaca adalah suatu proses kegiatan mencocokkan huruf atau melafalkan lambang-lambang bahasa tulis. Hal ini sesuai dengan membaca pada level rendah. Finochiaro (dalam Tarigan, 1973:119) menyatakan bahwa “membaca adalah proses memetik serta memahami arti/makna yang terkandung dalam bahasa tulis. Batasan ini tepat dikenakan pada membaca literal. Di pihak lain, Thorndike (dalam Tarigan (1967:127) berpendapat bahwa membaca merupakan proses berpikir atau bernalar.

“Menurut Tarigan (2005:7) mengemukakan membaca merupakan “suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis, suatu proses yang menuntut agar kelompok kata yang merupakan suatu kesatuan akan terlibat dalam suatu pandangan sekilas, agar kata-kata secara individual akan dapat diketahui”.

Menurut Farr (dalam Dalman, 2013:5-6) mengemukakan bahwa “*reading is heart of education* yang artinya membaca merupakan jantung pendidikan. Dalam hal ini, orang yang sering membaca, pendidikannya akan maju dan ia akan memiliki wawasan yang paling luas. Tentu saja hasil membacanya itu akan menjadi *schemata* baginya, *schemata* ini adalah pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki seseorang. Jadi, semakin sering seseorang membaca, maka semakin besarlah peluang mendapatkan *schemata* dan berarti semakin maju pulalah pendidikannya.

Menurut Klein (dalam Dalman, 2013: 6-7) mengemukakan bahwa “membaca mencakup pertama, membaca merupakan suatu proses, maksudnya adalah informasi dari teks atau pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca mempunyai peranan yang utama dalam membentuk makna. Kedua membaca adalah strategis, maksudnya adalah pembaca efektif menggunakan berbagai strategi membaca yang sesuai dengan teks dan konteks dalam rangka mengonstruksi makna ketika membaca. Ketiga membaca interaktif maksudnya adalah keterlibatan pembaca dengan teks tergantung pada konteks.

Menurut Waraningsih (dalam Raines 2009:28) berpendapat bahwa “proses membaca bukanlah kegiatan menterjemahkan kata demi kata untuk memahami arti yang terdapat dalam bacaan. Guru yang memahami konsep *whole language* akan memandang bahwa kegiatan membaca merupakan suatu proses mengkonstruksi arti dimana terdapat interaksi antara tulisan yang di baca anak dengan pengalaman yang pernah diperolehnya.

Paparan di atas dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan proses perubahan bentuk lambang, tanda, tulisan menjadi wujud bunyi yang bermakna. Oleh sebab itu, kegiatan membaca ini sangat ditentukan oleh

kegiatan fisik dan mental yang menuntut seseorang untuk menginterpretasikan symbol-simbol tulisan dengan aktif dan kritis sebagai pola komunikasi dengan diri sendiri, agar pembaca dapat menemukan makna tulisan dan memperoleh informasi yang dibutuhkan, maka dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan kegiatan yang menerjemahkan tanda-tanda dan simbol-simbol, menghubungkan bunyi dan maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan.

7. Macromedia Flash 8

a. Pengertian Macromedia flash 8

Menurut Suciadi (2003:3) menyatakan *macromedia Flash* adalah:

“ program untuk membuat animasi dan aplikasi *web* profesional. Bukan hanya itu, *Macromedia Flash* juga banyak digunakan untuk membuat game, animasi kartun, dan aplikasi multimedia interaktif seperti demo produk dan tutorial interaktif. *Software* keluaran *Macromedia* ini merupakan program untuk mendesain grafis animasi yang sangat populer dan banyak digunakan desainer grafis. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk memuat animasi logo, *movie*, *game*, pembuatan navigasi pada situs *web*, *banner*, tombol animasi, menu interaktif, interaktif form isian, *screen server*, dan pembuatan situs *web* atau pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya Andreas.

Menurut Suciadi (2003:4) Program ini berbasis vektor grafis, jadi aksesnya lebih cepat dan terlihat halus pada skala resolusi layar berapapun. Program ini juga dapat diisi dengan bitmap yang di-*import* dari program lain. Salah satu keunggulannya adalah ukurannya yang begitu kecil namun dapat menampilkan animasi *web* yang mengagumkan. *Flash* juga mempunyai kemampuan untuk membuat animasi secara *streaming*, yaitu dapat menampilkan animasi langsung meskipun proses *download* dan *loading*.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa *Macromedia Flash* merupakan mendesain grafis animasi yang sangat populer dan banyak digunakan desainer grafis, pembelajaran berbasis multimedia tentu dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan

memudahkan penyampaian, peserta didik dapat mempelajari materi pelajaran tertentu secara mandiri dengan komputer yang dilengkapi program multimedia.

b. Istilah-istilah dalam Macromedia Flash

Berikut ini beberapa istilah yang sering dijumpai pada saat pembuatan animasi *Macromedia Flash* menurut Andi (2004:5) menyatakan bahwa:

“1) *Properties* suatu cabang perintah dari suatu perintah yang lain 2) animasi Sebuah gerakan objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan menarik 3) *action Script* Suatu perintah yang diletakkan dalam suatu *frame* atau objek sehingga *frame* atau objek tersebut akan menjadi interaktif 4) *movie Clip* Suatu animasi yang dapat digabungkan dengan animasi atau objek yang lain 5) *frame* Suatu bagian dari *layer* yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi 6) *scene* Layar yang digunakan untuk menyusun obke-objek baik tulisan maupun gambar 7) *time line* bagian yang digunakan untuk menampung *layer* 8) *masking* Suatu perintah yang digunakan untuk menghilangkan sebuah isi dari suatu *layer* dan isi *layer* tersebut akan tampak ketika *movie* dijalankan. 9) *layer* Sebuah nama atau tempat yang digunakan untuk menampung suatu gerakan atau objek”.

Berdasarkan istila-istilah paparan di atas dapat disimpulkan bahwa disetiap menu yang ada di *Macromedia Flash 8* tersebut dapat digunakan fungsinya menurut kegunaan masing- masing menu tersebut.

8. Tinjauan tentang Aktivitas

a. Pengertian Aktifitas

Aktivitas siswa sama maknanya dengan perbuatan, yang menghendaki gerakan fungsi otak individu untuk belajar. Aktivitas tersebut menghasilkan perubahan tingkah laku berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan. Aktivitas mutlak diperlukan dalam proses belajar mengajar untuk memperoleh pengetahuan karena esensi dari pengetahuan adalah kegiatan, aktivitas baik secara fisik maupun mental.

Sriyono (dalam Rosalia, 2005:2), “aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani, aktivitas siswa selama

proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Menurut Mulyono (dalam Chaniago, 2011) aktivitas artinya “kegiatan atau keaktifan. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktifitas.

Menurut Sriyono (dalam Chaniago, 2011) aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar.

Menurut Mulyono (2003:26), Aktivitas artinya “kegiatan atau keaktifan”. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktivitas. Menurut

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa aktifitas adalah kegiatan atau keaktifan siswa, segala kegiatan yang dilaksanakan siswa baik secara jasmani atau rohani yang menghasilkan perubahan tingkah laku berupa pengetahuan, sikap keterampilan bagi siswa.

b. Jenis Aktivitas Belajar Siswa

Paul D. Dierich (dalam Hamalik, 2007:172) membagi kegiatan aktivitas belajar dalam tiga kelompok, yakni:

1) Kegiatan-kegiatan visual

Membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.

2) Kegiatan-kegiatan lisan (oral)

Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi

3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan

Mendengarkan penyajian bahan, mendengar percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.

Menurut (Hamalik, 2007:175) penggunaan asas aktivitas besar nilainya bagi pengajaran siswa, karena:

“(a) Para siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri, (b) berbuat sendiri akan akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa secara integral, (c) memupuk kerja sama yang harmonis dikalangan siswa, (d) para siswa bekerja menurut minat dan kemampuan sendiri, (e) memupuk disiplin kelas secara wajar dan suasana belajar menjadi demokratis, (f) mempererat hubungan sekolah dan masyarakat, dan hubungan antara orang tua dan guru, (g) pengajaran diselenggarakan secara realistis dan konkret sehingga mengembangkan pemahaman dan berfikir kritis serta menghindarkan berbalistik, (h) pengajaran di sekolah menjadi hidup sebagai mana aktivitas dalam kehidupan masyarakat”.

Berdasarkan pengetahuan tentang prinsip-prinsip di atas, diharapkan kepada guru untuk dapat mengembangkan aktivitas siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Diedrich (dalam Ramayulis, 2008:243-244), jenis-jenis aktifitas meliputi:

- (1) *Visual Activities*, yaitu segala kegiatan yang berhubungan dengan aktifitas siswa dalam melihat, mengamati, dan memperhatikan.
- (2) *Oral Activities*, yaitu aktivitas yang berhubungan dengan kemampuan siswa dalam mengucapkan, melafazkan, dan berfikir.
- (3) *Listening Activities*, aktivitas yang berhubungan dengan kemampuan siswa dalam berkonsentrasi menyimak pelajaran.
- (4) *Writing Activities*, aktivitas yang berhubungan dengan kemampuan menulis, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin, dan sebagainya.
- (5) *Drawing Activities*, aktivitas yang berhubungan dengan kemampuan menggambar, seperti membuat grafik, peta, patron dan sebagainya.
- (6) *Motor Activities*, aktivitas yang berhubungan dengan kemampuan melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, berkebun, bermain, memelihara binatang, dan sebagainya.
- (7) *Mental ctivities*, aktivitas yang berhubungan dengan kemampuan mengingat, menganalisa, mengingat, mengambil keputusan, dan sebagainya.

(8) *Emotional Activities*, kemampuan yang berhubungan dengan emosi, seperti menaruh minat, gembira, berani, tenang, gugup, kagum, dan sebagainya.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa aktifitas terbagi menjadi tiga kelompok, Kegiatan-kegiatan visual, Kegiatan-kegiatan lisan (oral), Kegiatan-kegiatan mendengarkan, jenis-jenis aktifitas tersebut meliputi *Visual Activities* berhubungan dengan keaktifan siswa, *Oral Activities* berhubungan dengan kemampuan siswa mengucapkan, *Listening Activities* berhubungan dengan kemampuan siswa dalam berkomentarasi, *Writing Activities* berhubungan dengan kemampuan menulis, *Drawing Activities* berhubungan dengan menggambar, *Motor Activities* berhubungan dengan kemampuan percobaan, *Mental ctivities* berhubbungan dengan menganalisa, *Emotional Activities* berhubungan dengan emosi.

9. Persyaratan Pengembangan Perangkat Pembelajaran

Pengembangan perangkat pembelajaran harus memperhatikan syarat-syarat pengembangannya yang telah ditentukan. Beberapa syarat yang harus diperhatikan untuk membuat sebuah pengembangan antara lain: validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Ketiga istilah ini mempunyai makna yang berbeda dalam penafsirannya. Untuk lebih jelasnya dapat diuraikan sebagai berikut.

a. Validitas (*Validity*)

Istilah validitas (*validity*) biasanya dipakai untuk menguji suatu penelitian. Terkait dengan hal tersebut, Otto (2010:348) menjelaskan bahwa, “*Validity refers to the notion that the best actually measures what it is intended to measure. This means that the best items or tasks are carefully selected to represent key developmental milestones and behaviors*”. Maksudnya, validitas tersebut mengacu pada gagasan yang tepat untuk mengukur sesuatu yang diukur. Ini berarti bahwa berbagai tugas secara hati-hati dipilih untuk mewakili dasar kelayakan perangkat.

Sejalan dengan itu Kerlinger (1993:729) menyatakan bahwa “Validasi merupakan pokok soal yang kompleks, kontroversial dan penting dalam penelitian *behavioral*. Selanjutnya, Surapranata (2006:50) menjelaskan bahwa validitas adalah, “Konsep yang berkaitan dengan sejauh mana tes telah mengukur apa yang seharusnya diukur”. Kemudian, Trianto (2011:269) menyebutkan bahwa validitas adalah, “Suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen.” Lebih lanjut, Iskandarwassid dan Sunendar (2008:184) menjelaskan bahwa validitas adalah, “Ukuran tingkat kesahihan instrumen yang digunakan untuk mengungkapkan data variabel-variabel yang diteliti secara tepat.”

Mengetahui tingkat validitas dari perangkat pembelajaran yang dikembangkan, pengembangannya dapat dilakukan secara teoritis maupun secara empiris. Secara teoritis, validitas dapat dikaji melalui penilaian para ahli (validator) untuk menilai kesesuaian setiap butir instrumen dengan konsep yang diukurnya. Sedangkan secara empiris, dilakukan dengan cara memvalidasi hasil perangkat pembelajaran untuk melihat ketelitian dan ketepatan datanya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa validitas adalah konsep yang mengukur tingkat kesahihan dan kevalidan suatu instrumen yang digunakan dalam penelitian secara tepat.

Paparan diatas dapat di simpulkan validitas tersebut Suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen, dengan validitas ini kita bisa mengukur tingkat kkesahihan yang digunakan untuk menyatakan data variabel-variabel yang diteliti secara tepat.

b. Praktikalitas (*Practicality*)

Istilah praktikalitas (*practicality*) perlu dipahami secara jelas konsep dan tujuan yang dimaksud. Untuk memahaminya dapat dilihat pengertian yang dikemukakan oleh para ahli. Menurut Akker, dkk (1999:10), “*Practically refers to the extent that user (or other expert)*

consider the intervention as appealing and usable in 'normal' conditions.” Artinya, praktikalitas mengacu pada tingkatan bahwa pengguna (atau pakar-pakar lainnya) mempertimbangkan intervensi dapat digunakan dan disukai dalam kondisi normal.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2008:1098), praktikalitas adalah sesuatu yang bersifat praktis dengan maksud mudah dan senang menggunakannya. Selanjutnya, Arikunto (2010:62) menjelaskan bahwa praktikalitas atau bersifat praktis, artinya mudah dalam melaksanakannya, mudah pemeriksaannya, dan dilengkapi dengan petunjuk-petunjuk yang jelas sehingga memudahkan guru dan peserta didik dalam pemakaian perangkat pembelajaran.

Berdasarkan pendapat-pendapat yang telah diungkapkan, dapat dijelaskan bahwa yang dimaksud dengan praktikalitas adalah dasar acuan pada kondisi perangkat pembelajaran pada saat diuji cobakan dapat membuat guru dan peserta didik mudah menggunakannya, sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih efektif, menarik, menyenangkan, dan berguna bagi kehidupan peserta didik. Dalam pengembangan ini, yang akan divalidasi adalah RPP dan bahan ajar multimedia. Pada tahap praktikalitas terdiri dari tiga tahap yakni keterlaksanaan RPP, respon siswa dan respon guru.

c. Efektivitas (*Efectivity*)

Istilah efektivitas merupakan istilah yang sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar praktisi pendidikan. Namun, agar lebih jelas diberikan gambaran secara umum tentang pengertian efektivitas yang dimaksud. Berkaitan dengan perangkat pembelajaran, efektivitas perangkat pembelajaran adalah keterpakaian perangkat pembelajaran yang berkaitan dengan hasil sesuai dengan harapan. Menurut KBBI (2008:352), efektivitas adalah keadaan yang berpengaruh, kemanjuran, dan kemujaraban terhadap usaha yang dilakukan. Selanjutnya, berkaitan dengan efektivitas pengembangan, Akker, dkk (1999:10) menjelaskan

bahwa, *“Effectiveness refer to the extent that the experiences and outcomes with the intervention are consistent with the intended aims.* Artinya, keefektifan mengacu pada tingkatan pengalaman dan hasil intervensi konsisten dengan tujuan yang dimaksud.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah ketepatan dan kesesuaian penggunaan sesuatu dengan sasaran yang diharapkan sehingga dapat memberikan pengalaman yang berarti bagi setiap pengguna. Pada tahap eektivitas yang di lihat adalah tingkat aktivitas dan hasil belajar untuk melihat kepraktisan sebuah prangkat.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Nur Ainy F. N. dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Pembela dengan Multimedia Terhadap Peningkatan Kemampuan Kognisi Siswa Taman Kanak-kanak” menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan kognisi antara kelompok siswa TK yang mendapat pembelajaran multimedia dengan yang tidak mendapat pembelajaran multimedia. Kelompok siswa TK yang mendapat pembelajaran multimedia menunjukkan kemampuan kognisi lebih tinggi dibanding kelompok siswa TK yang tidak mendapat pembelajaran multimedia. Dengan demikian pembelajaran multimedia dapat mengakibatkan peningkatan kemampuan kognisi pada siswa TK.

Yang membedakan dengan penelitian penulis adalah penulis lebih menekankan untuk mengembangkan pengenalan huruf melalui game tembak huruf untuk anak usia dini, sedangkan penelitian Nur Ainy F. N, lebih mekankan pada kemampuan kognisi anak usia dini.

Fadila muliani dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan CD multimedia pembelajaran interaktif untuk pengenalan geometri anak di TK islam Raudhatul Jannah Payakumbuh” menyimpulkan bahwa dari hasil penelitian diperoleh bahwa CD multimedia pembelaaran interaktif untuk pengenalan geomtri anak telah valid, praktis dan efektif digunakan sebagai salah satu media pembelajaran anak usia dini.

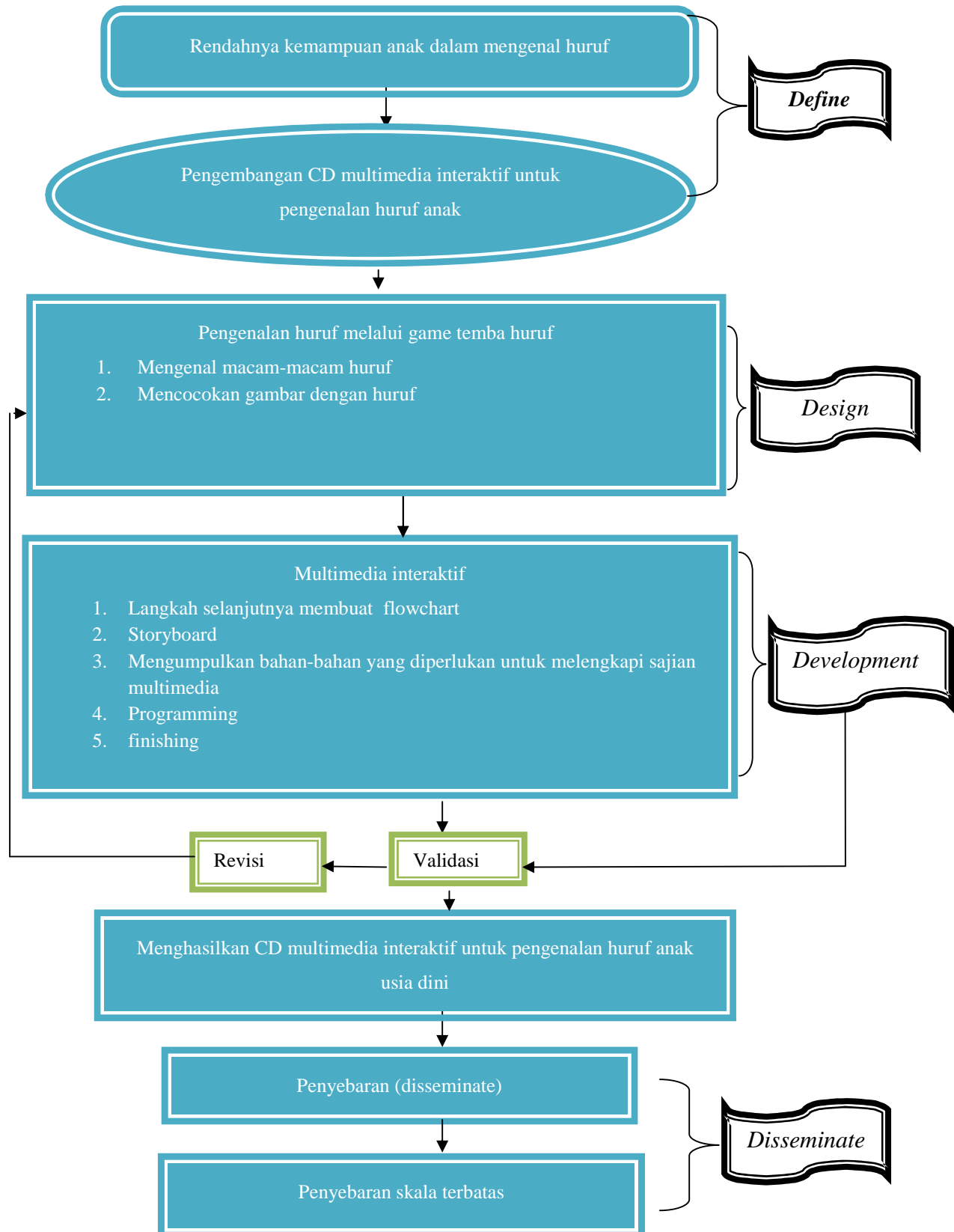
Yang membedakan dengan penelitian penulis adalah penulis lebih menekankan untuk mengembangkan pengenalan huruf melalui *game* tembak huruf untuk anak usia dini, sedangkan penelitian Fadila muliani, lebih menekankan pada pengenalan geometri anak.

C. Pengembangan Konseptual

Multimedia Interaktif adalah salah satu alat atau media yang dapat digunakan untuk mengenalkan huruf pada anak usia dini. Multimedia Interaktif merupakan media yang berisikan gambar, animasi, video yang menarik bagi anak. Gambar-gambar tersebut dapat menstimulasi dan mempermudah anak untuk mengenal huruf. Dengan demikian, pengenalan huruf dapat diajarkan pada anak usia dini dengan memperhatikan tahap perkembangannya.

Salah satu tahap perkembangan kognitif adalah mengenal bentuk huruf, maka pengenalan huruf juga penting. Merujuk pada teori Piaget bahwa anak usia dini belum dapat berpikir abstrak, melainkan berpikir konkrit. Anak usia dini masuk dalam tahapan praoperasional menuju konkret maka dari itu, pembelajaran yang dikemas harus sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Gambar 2.1 Bagan Pengembangan Konseptual



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Sesuai dengan maksud dan tujuannya penelitian ini digolongkan sebagai penelitian pengembangan atau yang lebih dikenal dengan nama *Research And Development*. Menurut sugiyono (2007: 407) “penelitian pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan dan praktikalitas produk tersebut.

Menurut Nana (2009: 194) “Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.

Sejalan dengan hal ini pengembangan CD Multimedia interaktif untuk pengenalan abjad anak usia empat sampai lima tahun. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4-D. Model pengembangan 4-D terdiri atas empat tahap terdiri atas empat tahap yaitu, *define*, *disign*, *develop*, dan *disseminate*. Model pengembangan ini dipilih karena model ini lebih mudah untuk dipahami dan model ini yang peneliti pahami dengan baik, dari model yang lain juga model ini yang sering dipakai dalam pengembangan suatu penelitian.

Adapun penjelasan dari empat tahap pengembangan itu adalah:

1. Tahap Pendefinisian (*define*)

Tujuan dari tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran.

2. Tahap Perancangan (*design*)

Tujuan dari tahap ini adalah untuk menyiapkan *prototype* perangkat pembelajaran. Pada tahap ini peneliti membuat rancangan awal yang menarik

3. Tahap Pengembangan (*development*)

Tujuan dari tahap ini adalah menghasilkan CD multimedia pembelajara interaktif yang sudah direvisi berdasarkan dari masukan para ahli.

4. Tahap Pendeseminasian (*disseminate*)

Tahap ini merupakan tahap penggunaan CD Multimedia interaktif yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas, misalnya dikelas lain untuk menguji efektifitas penggunaann CD multimedia interaktif dalam kegiatan belajar.

C. Prosedur Pengembangan

Pengembangan CD multimedia interaktif menggunakan model 4-D dalam Arifin, (2011:29) dengan tahap yaitu *define, design, dan develop* dan *disseminate*. dengan uraian sebagai berikut:

1. Tahap *Define* (tahap pendefenisian)

Tahap *define* bertujuan untuk menentukan masalah dasar yang dibutuhkan dalam mengembangkan media pengenalan sehingga bisa menjadi alternatif media pembelajaran.

Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam tahap ini ialah:

a. Analisis Muka Belakang

Analisis muka-belakang dilakukan untuk mengetahui gambaran awal di lapangan. Fase ini juga disebut sebagai analisis kebutuhan. Hal-hal yang dilakukan pada fase ini adalah sebagai berikut:

- 1) Melakukan Wawancara dengan guru kelas Wawancara dengan guru kelas bertujuan untuk mengetahui masalah, hambatan serta fenomena apa saja yang dihadapi di lapangan sehubungan pengenalan huruf abjad. Masalah, hambatan maupun fenomena dapat berasal dari guru maupun siswa atau anak.
- 2) Menganalisis tahapan perkembangan pengenalan huruf abjad dalam game tembak huruf, analisis dilakukan untuk mengetahui apakah game

yang akan digunakan atau di aplikasikan pada multimedia ini sesuai dengan perkembangan anak, khususnya dalam pengenalan huruf abjad.

3) Analisis Siswa

Kegiatan ini dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan yang dijumpai siswa dalam pembelajaran, dan juga menghimpun data tentang faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran.

b. Analisis Tugas

1) Menganalisis LKA (lembar kerja anak)

Analisis buku teks dilakukan untuk dijadikan sebagai referensi materi yang digunakan di dalam pembuatan multimedia interaktif ini, baik secara isi, cara game tembak huruf dan penutup.

2) Meninjau Literatur tentang Multimedia interaktif

Hal ini bertujuan untuk mengatur format pembuatan multimedia interaktif yang dihasilkan dapat dikembangkan dengan baik.

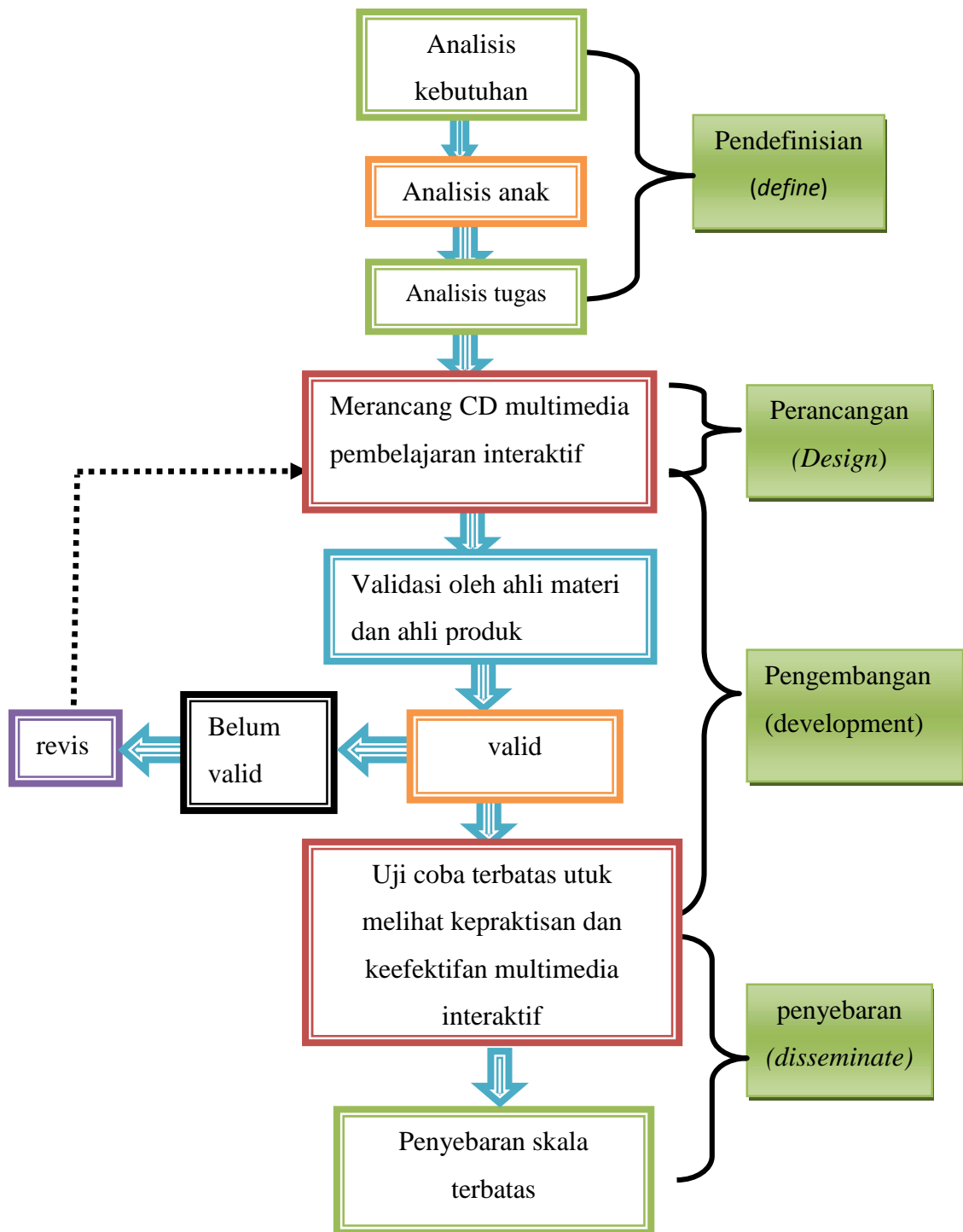
2. Tahap *Design* (Tahap Perancangan)

Menurut susilanan dan cepi (2007,31) menyatakan bahwa Pada tahap perancangan (*design*) yaitu merancang prototipe multimedia interaktif. Dengan melakukan beberapa hal, Setelah rancangan cafer selesai, maka dilanjutkan dengan merancang multimedia interaktif , dengan langkah-langkah berikut:

- a. membuat garis besar program media, dalam kegiatan ini berisi identifikasi terhadap program. Melalui identifikasi program tersebut maka ditentukanlah: judul, sasaran, tujuan, pokok- pokok materi dan hal-hal lain yang dituangkan dalam multimedia interaktif tersebut.
- b. langkah selanjutnya membuat *flowchart*. *Flowchart* adalah alur program yang dibuat dari pembuka (*start*), isi sampai keluar program (*exit/quit*).
- c. Selanjutnya membuat *storyboard*. *Storyboard* adalah uraian yang berisi visual penjelasan dari masing-masing alur dalam *flowchart*. Satu kolom dari *storyboard* mewakili satu tampilan di layar monitor.

- d. Selanjutnya mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan untuk melengkapi sajian multimedia. Bahan yang perlu disiapkan diantaranya: gambar huruf dan suara huruf tersebut.
- e. Setelah semua bahan terkumpul, tahap selanjutnya adalah *programming*. Yaitu merangkai semua bahan-bahan yang ada dan sesuai dengan tuntutan naskah.
- f. Terakhir adalah *finishing*. Pada kegiatan ini dilakukan review dan uji keterbacaan program, sesuai dengan target yang diharapkan.

Rancangan penelitian di atas digambarkan dalam prosedur yang dapat dilihat



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian

3. Tahap *Develop* (Tahap Pengembangan)

Tujuan pada tahap ini adalah untuk mengahasil CD multimedia interaktif untuk pengenalan huruf abjad. Tahap ini terdiri dari,

- 1) Tahap validasi CD Multimedia Interaktif untuk Pengenalan huruf abjad pada Anak Usia Dini.

Tahap ini dilakukan oleh dua orang dosen, kegiatan validasi dilakukan dalam bentuk mengisi lembar validasi CD multimedia interaktif untuk pengenalan huruf abjad anak. Aspek yang digunakan aspek konstruk, konten, bahasa motode ini didiskusikan dengan pakar materi dan pakar media dengan instrumen validasi.

- 2) Tahap Praktikalitas

Praktikalitas adalah tingkat keterlaksanaan *prototype* perangkat pembelajaran oleh peserta didik dan guru. Praktikalitas CD multimedia interaktif diuji dalam proses pembelajaran melalui penggunaan CD multimedia interaktif oleh guru. Perangkat yang digunakan adalah perangkat yang telah divalidasi oleh validator.

Pada tahap ini dilakukan uji secara terbatas kepada anak usia 4-5 tahun di TK Permata Bunda. Tujuannya untuk melihat praktikalitas media yang dikembangkan dari segi keterbacaan. Dalam hal ini angket diisi oleh guru yang melakukan pengamatan kepada anak, berhubung karena anak usia dini belum bisa membaca dan mengisi angket.

- 3) Tahap Efektifitas

Tahap efektivitas dilakukan evaluasi untuk mengetahui apakah CD Multimedia yang kembangkan efektif atau tidak untuk meningkatkan pengenalan huruf abjad anak. Hal ini dapat dilakukan dengan mengamati aktifitas belajar anak dan tingkat kemampuan pengenalan huruf abjad anak.

4. Tahap *Disseminate*

Setelah dilakukan uji coba terbatas, maka tahap selanjutnya adalah tahap diseminasi tujuan dari diseminasi adalah untuk menyebar luaskan CD

multimedia pembelajarn interaktif. Pada penelitian hanya dilakukan diseminasi terbatas, hanya menyebar luaskan pada anak TK Permata Bunda.

D. Uji Coba Produk

Uji coba terbatas dilakukan dengan menggunakan CD multimedia interaktif Selama permainan game berlangsung dilakukan oleh anak TK Permata Bunda, pengamat mengamati keterlaksanaan penggunaan multimedia dengan mempergunakan lembar aktifitas belajar anak diakhir pembelajaran.

E. Subjek Uji Coba

Uji coba terbatas dilakukan dengan menggunakan CD multimedia interaktif melalui game tembak huruf untuk pengenalan huruf abjad. Selama permainan game berlangsung dilakukan oleh anak TK Permata Bunda, pengamat mengamati keterlaksanaan penggunaan multimedia dengan mempergunakan lembar aktifitas belajar anak diakhir pembelajaran.

F. Jenis Data

Jenis data yang diambil pada penelitian ini adalah data primer. Data pertama berupa hasil validasi perangkat pembelajaran yang diberikan oleh validator, yaitu hasil validasi CD multimedia interaktif melalui game tembak huruf untuk pengenalan huruf abjad. Data kedua diperoleh pada pelaksanaan uji coba. Pada uji coba ini diambil tiga data berupa: (1) aktifitas belajar anak (2) angket respons guru setelah perangkat pembelajaran diuji cobakan dan (3) tingkat perkembangan pengenalan huruf abjad.

G. Instrument Pengumpulan Data

Menurut Purwanto (2007:6-9) “dalam rangka pengumpulan data, pengukuran dilakukan dengan menggunakan instrumen atau alat ukur. Instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data. Sebuah alat ukur hanya cocok untuk mengukur keadaan tertentu yang memang tepat diukur menggunakan alat tersebut. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang

digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati secara spesifik semua fenomena ini disebut dengan variabel penelitian.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar Validasi

Kegiatan validasi ini dilakukan dengan mengisi lembar validasi dan lembar wawancara. Pelaksanaan ini juga diiringi oleh wawancara dengan para pakar mengenai perbaikan yang harus dilakukan agar CD Multimedia interaktif melalui game tembak huruf untuk pengenalan huruf abjad pada pembelajaran ini dapat dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 3.1 Aspek Validasi CD Multimedia Interaktif Pengenalan Huruf

No.	Aspek	Metode Pengumpulan Data	Instrumen
1	Aspek konstruk	Diskusi dengan pakar materi	Lembar Validasi
2	Aspek konten	Diskusi dengan pakar media	
3	Aspek bahasa		

(Sumber: Cipi Riyana)

2. Lembaran Praktikalitas (Angket Respon Guru)

Kegiatan ini dilakukan dengan mengisi lembar angket guru dan digunakan untuk mendapatkan respon guru terhadap praktikalitas model perangkat multimedia interaktif pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen ini diisi oleh guru setelah selesai memimpin proses pembelajaran.

Tabel 3.2 Angket Praktikalitas (Respon Guru)

No	Indikator
1	CD multimedia interaktif melalui game tembak huruf untuk pengenalan huruf abjad memiliki penampilan yang menarik
2	CD multimedia interaktif melalui game tembak huruf untuk pengenalan huruf abjad menyajikan materi tentang pengenalan huruf anak dengan jelas
3	CD multimedia interaktif melalui game tembak huruf untuk pengenalan huruf abjad dapat merangsang daya pikir anak, karena tersedia animasi, warna, dan musik yang menambah motivasi bagi

	anak dalam belajar
4	CD multimedia interaktif melalui game tembak huruf untuk pengenalan huruf abjad dapat membantu anak dalam mengenal huruf
5	CD multimedia interaktif melalui game tembak huruf untuk pengenalan huruf abjad dapat merangsang anak untuk belajar mandiri
6	Bahasa yang ada dalam CD multimedia interaktif melalui game tembak huruf untuk pengenalan huruf abjad mudah dipahami
7	CD multimedia interaktif melalui game tembak huruf untuk pengenalan huruf abjad mudah dijalankan dan dioperasikan
8	Upaya pengenalan huruf anak lebih mudah melalui CD multimedia interaktif melalui game tembak huruf untuk pengenalan huruf abjad
9	Informasi yang ada dalam CD multimedia interaktif melalui game tembak huruf untuk pengenalan huruf abjad jelas oleh anak
10	CD multimedia interaktif melalui game tembak huruf untuk pengenalan huruf abjad merespon anak, melibatkan alat indra dalam proses pembelajaran
11	Untuk lebih mengenal huruf, CD multimedia interaktif melalui game tembak huruf untuk pengenalan huruf abjad dapat digunakan anak berulang kali
12	Anak dapat belajar menggunakan CD multimedia interaktif melalui game tembak huruf untuk pengenalan huruf abjad sesuai dengan tingkatan pemahaman setiap anak

3. Lembar Epektifitas (Lembar Observasi)

Menurut Riduwan (2005:76) Observasi yang dimaksud yaitu “melakukan pengamatan langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Karena apabila objek penelitian bersifat perilaku atau tindakan manusia, fenomena alam (kejadian-kejadian yang ada di alam sekitar), maka proses kerja dan penggunaan respondennya lebih kecil.

Dalam penelitian ini observasi bertujuan untuk mengetahui efektifitas pelaksanaan CD Multimedia interaktif melalui game tembak huruf untuk pengenalan huruf abjad dalam upaya meningkatkan pemahaman interaktif untuk anak dilakukan oleh guru TK Permata Bunda dan peneliti sendiri. Alat

pengumpul data yang digunakan untuk mengobservasi adalah lembar observasi dan indikator penilaian pembelajaran.

Adapun bentuk Lembar Observasi dan aktifitas Tingkat Kemampuan Pengenalan huruf.

Tabel 3.3 Lembar Observasi dan Aktifitas Tingkat Kemampuan Pengenalan Huruf Abjad

Variabel	Sub Variabel	Indikator
) Aktifitas) Kegiatan visual) Anak mampu melihat gambar dan mengamati demonstrasi permainan dalam pembelajaran pengenalan huruf abjad
) Kegiatan mendengarkan) Anak mampu mendengarkan percakapan tentang permainan dalam pembelajaran pengenalan huruf abjad

(Sumber mengenal huruf menurut Anggraini dan aktifitas menurut Diedrich (dalam Ramayulis, 2008:243-244))

Berdasarkan dari indikator aktifitas dalam penelitian yang akan dilaksanakan indikator yang mengacu kepada dua jenis aktifitas (1) *Visual Activities* (yang berhubungan dengan aktifitas siswa, melihat, mengamati dan memperhatikan), (2) *Oral Activities* (yang berhubungan dengan kemampuan siswa dalam mengucap dan melafaskan).

4. Wawancara

Wawancara sebagai alat penilaian digunakan untuk mengetahui pendapat, aspirasi, harapan, prestasi, keinginan, keyakinan dan lain-lain sebagai tingkat perkembangan pengenalan huruf anak. Pada penelitian ini, wawancara dilakukan dengan guru untuk mengungkapkan praktikalitas CD Multimedia untuk pengenalan huruf yang dikembangkan.

H. Teknik Analisis Data

Data yang di peroleh melalui kegiatan pengumpulan data pada dasarnya untuk menguji hipotesis atau sekurang-kurangnya menjawab masalah penelitian. Artinya data tersebut perlu untuk membuktikan kebenaran hipotesis. Namun demikian, ini tidak berarti bahwa data secara sengaja diupayakan untuk mendukung dan membenarkan hipotesis sekalian kenyataan data tersebut bertolak belakang dengan hipotesis data tetap sebagaimana adanya.

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui hasil penelitian adalah:

1. Lembar Validasi

Istilah validitas (*validity*) biasanya dipakai untuk menguji suatu penelitian. Terkait dengan hal tersebut, Otto (2010:348) menjelaskan bahwa, “*Validity refers to the notion that the best actually measures what it is intended to measure. This means that the best items or tasks are carefully selected to represent key developmental milestones and behaviors.*” Maksudnya, validitas tersebut mengacu pada gagasan yang tepat untuk mengukur sesuatu yang diukur. Ini berarti bahwa berbagai tugas secara hati-hati dipilih untuk mewakili dasar kelayakan perangkat.

Sejalan dengan itu Kerlinger (1993:729) menyatakan bahwa “validasi merupakan pokok soal yang kompleks, kontroversial dan penting dalam penelitian *behavioral*”. Selanjutnya, Surapranata (2006:50) menjelaskan bahwa validitas adalah, “konsep yang berkaitan dengan sejauh mana tes telah mengukur apa yang seharusnya diukur. Kemudian, Trianto (2011:269) menyebutkan bahwa “validitas adalah Suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Lebih lanjut, Iskandarwassid dan Sunendar (2008:184) menjelaskan bahwa “validitas adalah ukuran tingkat kesahihan instrumen yang digunakan untuk mengungkapkan data variabel-variabel yang diteliti secara tepat.

Mengetahui tingkat validitas dari perangkat pembelajaran yang dikembangkan, pengembangannya dapat dilakukan secara teoritis maupun

secara empiris. Secara teoritis, validitas dapat dikaji melalui penilaian para ahli (validator) untuk menilai kesesuaian setiap butir instrumen dengan konsep yang diukurnya. Sedangkan secara empiris, dilakukan dengan cara memvalidasi hasil perangkat pembelajaran untuk melihat ketelitian dan ketepatan datanya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa validitas adalah konsep yang mengukur tingkat kesahihan dan kevalidan suatu instrumen yang digunakan dalam penelitian secara tepat.

Hasil validasi dari validator terhadap seluruh aspek yang dinilai disajikan dalam bentuk tabel. Selanjutnya, masing-masing lembar validasi dicari persentase dengan teknik yang dikemukakan Purwanto (2008:102) dengan menggunakan rumus :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari atau yang diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 = Bilangan tetap

Tabel 3.4 Skala Penilaian Angket Validasi

Alternatif Tingkat Kepraktisan	Alternatif Tingkat Kepraktisan	Keterangan
A	4	Baik Sekali
B	3	Baik
C	2	Cukup Baik
D	1	Kurang Baik

(Nana sujana, 2009:77)

Hasil yang diperoleh diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria berikut:

Kategori validitas lembar validasi

Tabel 3.5 Kategori Lembar Validasi

Kriteria	Range persentase (%)
Tidak valid	0-20
Kurang valid	21-40
Cukup valid	41-60
Valid	61-80
Sangat valid	81-100

(Sumber: Riduwan, 2005: 89)

2. Analisis untuk Pratikalitas

Istilah praktikalitas (practicality) perlu dipahami secara jelas konsep dan tujuan yang dimaksud. Untuk memahaminya dapat dilihat pengertian yang dikemukakan oleh para ahli. Menurut Akker, dkk (1999:10), *“Practically refers to the extent that user (or other expert) consider the intervention as appealing and usable in ‘normal’ conditions.* Artinya, praktikalitas mengacu pada tingkatan bahwa pengguna (atau pakar-pakar lainnya) mempertimbangkan intervensi dapat digunakan dan disukai dalam kondisi normal.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2008:1098), praktikalitas adalah sesuatu yang bersifat praktis dengan maksud mudah dan senang menggunakannya. Selanjutnya, Arikunto (2010:62) menjelaskan bahwa praktikalitas atau bersifat praktis, artinya mudah dalam melaksanakannya, mudah pemeriksaannya, dan dilengkapi dengan petunjuk-petunjuk yang jelas sehingga memudahkan guru dan peserta didik dalam pemakaian perangkat pembelajaran.

Berdasarkan beberapa paparan diatas yang telah diungkapkan, dapat dijelaskan bahwa bahwa yang dimaksud dengan praktikalitas adalah dasar acuan pada kondisi perangkat pembelajaran pada saat diuji cobakan dapat

membuat guru dan peserta didik lebih tertarik menggunakannya, sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih efektif, menarik, menyenangkan, dan berguna bagi kehidupan peserta didik. Dalam pengembangan ini, yang akan divalidasi adalah RPP dan bahan ajar multimedia. Pada tahap praktikalitas terdiri dari tiga tahap yakni keterlaksanaan RPP, respon siswa dan respon guru.

a. Analisis Respon guru

Angket diberikan kepada guru setelah mencobakan media pembelajaran menggunakan CD multimedia interaktif yang dikemukakan oleh Purwanto (2008:102) yang menggunakan rumus;

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari atau yang diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 = Bilangan tetap

Data hasil pengamatan keterlaksanaan angket respon peserta didik di analisis menggunakan statistik deskriptif kualitatif dengan ketentuan seperti Tabel berikut.

Tabel 3.6 Kriteria Penetapan Respon guru

Alternatif Tingkat Kepraktisan	Alternatif Tingkat Kepraktisan	Keterangan
A	4	Baik Sekali
B	3	Baik
C	2	Cukup Baik
D	1	Kurang Baik

(Sumber:Nana sujana, 2009:77)

Tabel 3.7 Kriteria Penetapan Respon guru

Kriteria	Range persentase (%)
Tidak valid	0-20

Kurang valid	21-40
Cukup valid	41-60
Valid	61-80
Sangat valid	81-100

(Sumber: Riduwan, 2005: 89)

Jadi, perangkat pembelajaran dikatakan praktis jika pencapaian nilai praktikalitasnya 3,00

3. Analisis Efektifitas CD multimedia interaktif

Istilah efektivitas merupakan istilah yang sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar praktisi pendidikan. Namun, agar lebih jelas diberikan gambaran secara umum tentang pengertian efektivitas yang dimaksud. Berkaitan dengan perangkat pembelajaran, efektivitas perangkat pembelajaran adalah keterpakaian perangkat pembelajaran yang berkaitan dengan hasil sesuai dengan harapan. Menurut KBBI (2008:352) mengemukakan bahwa “efektivitas adalah kegiatan atau keaktifan siswa, segala kegiatan yang dilaksanakan siswa baik secara jasmaniah atau rohaniah yang menghasilkan perubahan tingkah laku berupa pengetahuan, sikap keterampilan bagi jiwa. Selanjutnya, berkaitan dengan efektivitas pengembangan, Akker, dkk (1999:10) menjelaskan bahwa, “*Effectiveness refer to the extent that the experiences and outcomes with the intervention are consistent with the intended aims.* Artinya, keefektifan mengacu pada tingkatan pengalaman dan hasil intervensi konsisten dengan tujuan yang dimaksud.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah ketepatan dan kesesuaian penggunaan sesuatu dengan sasaran yang diharapkan sehingga dapat memberikan pengalaman yang berarti bagi setiap pengguna. Pada tahap efektivitas yang di lihat adalah tingkat aktivitas dan hasil belajar untuk melihat kepraktisan sebuah perangkat.

a. Analisis tingkat aktifitas belajar anak

Data hasil pengisian lembaran motivasi belajar anak di analisis dengan menghitung persentase. Rumus persentase yang digunakan dikemukakan Purwanto (2008:102).

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari atau yang diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 = Bilangan tetap

Tabel 3.8 Kriteria Penetapan Tingkat Aktifitas Belajar Anak

Alternatif Tingkat Kepraktisan	Alternatif Tingkat Kepraktisan	Keterangan
A	4	Baik Sekali
B	3	Baik
C	2	Cukup Baik
D	1	Kurang Baik

(Sumber:Nana sujana, 2009:77)

Kriteria penilaian aktifitas diadopsi dan dimodifikasi dari Riduan (2005:89) seperti Tabel

Tabel 3.9 Kriteria Tingkat Aktifitas Belajar Anak

%	Kriteria Aktifitas
81 – 100	Sangat tinggi
61 – 80	Tinggi
41 – 60	Sedang
21 – 40	Rendah
1 – 20	Sangat rendah

(Sumber: Riduan, 2005:89)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan. Produk yang dikembangkan berupa *games* tembak huruf. Tahapan penelitian dilakukan berdasarkan model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Penelitian ini dilakukan disekolah TK Permata Bunda. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk permainan *games* tembak huruf dengan menggunakan *macromedia flash* 8. Penjelasan pada tahap-tahap pengembangan akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap perancangan atau prototipe CD *multimedia* interaktif untuk pengenalan huruf di TK Permata Bunda dirancang berdasarkan tahap pendefinisian. Kegiatan ini dimulai dengan wawancara dengan Ibu Elfi Miswita, guru kelas bulan, menganalisis Lembar Kerja Anak (LKA), menganalisis tahap perkembangan anak, menganalisis karakteristik anak.

a. Wawancara

Tahap Pendefinisian dalam mengembangkan CD *multimedia* interaktif dimulai dari wawancara dengan Elfi Miswita, guru kelas bulan di TK Permata Bunda pada bulan Januari kemaren berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran sumber belajar yang dilakukan kurang menarik bagi anak, pada dasarnya anak belum terlibat aktif dalam pembelajaran pengenalan huruf, sebagian anak belum mampu mengikuti pembelajaran, maka itulah yang menyebabkan anak kurang mampu mengenal bentuk-bentuk huruf begitu juga dengan cara melafaskan bunyi dari huruf itu sendiri dan juga belum ada media yang dapat meningkatkan aktifitas anak dalam proses belajar.

Pengembangan CD *multimedia* interaktif game tembak huruf menjadi salah satu alternatif bagi anak, karena dengan CD *multimedia* interaktif dapat meningkatkan aktifitas belajar anak dalam belajar, karena dirancang dengan sedemikian rupa menggunakan gambar-gambar, video, suara dan animasi yang sangat menarik bagi anak.

Informasi tentang karakteristik anak yang menjadi objek penggunaan CD *multimedia* interaktif dan juga sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan CD *multimedia* interaktif untuk pengenalan huruf abjad. Umumnya anak yang berada pada rentang umur 4-5 tahun sangat menyukai hal-hal yang baru, dan menarik bagi mereka diwaktu belajar. Mengetahui karakteristik anak tersebut maka akan memudahkan dalam pembuatan CD *multimedia* interaktif game tembak huruf tersebut. Analisis karakteristik anak juga dapat menunjang untuk mendapatkan objek yang dekat dengan lingkungan sekitar anak, dan dapat menunjang anak lebih memahami pembelajaran pengenalan huruf tersebut.

b. Analisis Karakteristik Anak

Dilihat di lapangan kenyataannya telah disediakan bahan ajar adalah LKA yang berwarna dan didukung dengan gambar-gambar yang menarik, anak kurang berminat. Analisis karakteristik anak dijadikan sebagai gambaran untuk mengembangkan CD *multimedia* interaktif game tembak huruf. Tingkat aktifitas belajar anak cenderung lebih meningkat dan lebih aktif jika ada media pembelajaran yang menarik, anak lebih suka sesuatu hal yang baru, baik itu permainan, bahkan menonton film yang berulang-rulang adalah kesukaan bagi anak.

Berdasarkan hasil analisis peserta didik ketika studi pendahuluan dilakukan, karakteristik anak di TK Permata Bunda, ditemukan bahwa anak lebih aktif dalam belajar apabila ada media menarik yang digunakan oleh guru.

c. Analisis Lembar Kerja Anak.

Lembar Kerja Anak merupakan salah satu sumber belajar yang sering digunakan dalam pembelajaran. Materi yang ada dalam LKA menjadi salah

satu sumber bahan pembuatan CD *multimedia* interaktif dan sangat membantu dalam perumusan materi pada CD *multimedia* interaktif game tembak huruf. Umumnya materi yang digunakan diambil pada LKA bermain dengan huru seperti gambar di bawah ini.



(Gambar 4.1 Lembar Kerja Anak “Cerdas Kognitif”)

Dalam menganalisis LKA didapat hasil yaitu materi yang terdapat dalam LKA tidak banyak memuat tentang pengenalan huruf, tampilannya

kurang menarik, dan petunjuk pada buku tersebut kurang jelas sehingga mengakibatkan anak kurang aktif dalam mengerjakannya.

2. Tahap *Design*

Tahap *design* dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan prototipe CD *multimedia* interaktif game tembak huruf. Prototipe CD *multimedia* interaktif berisi tentang materi pengenalan huruf anak usia 4-5 tahun.

Menurut Susilanan dan Cepi Riyana (2009:131), pengembangan CD *multimedia* interaktif dapat ditempuh dengan langkah-langkah yaitu: a) Pembuatan garis besar program media, b) pembuatan *flowchart*, c) pembuatan *storyboard*, d) pengumpulan bahan-bahan yang dibutuhkan, e) pemrograman, f) *finising*.

1) Membuat Garis Besar Program Media

Kegiatan ini berisi identifikasi program media simulai yang dibuat. Melalui identifikasi ini maka dapat ditentukan beberapa hal dalam tabel

Tabel 4.1 Garis Besar Program CD Multimedia Interaktif

No	Aspek	Uraian
1	Satuan pendidikan	Taman Kanak-Kanak
2	Kelas	Bulan
3	Topik pembahasan	Pengenalan huruf
4	Media	Animasi
5	Validator	1. Fitrah Kama P, M.Kom 2. Syukriah, M.Pd

2) Membuat *flowchart* CD Multimedia Interaktif untuk Pengenalan huruf.



Flowchart ini akan digunakan sebagai panduan merancang *storyboard*. *Flowchart* adalah alur program yang dibuat dimulai dari membuka (*star*). Isi sampai keluar program (*exit/quit*). *Flowchart* dapat dilihat pada bagian lampiran.




3) Membuat *Storyboard*


Langkah ketiga adalah membuat *storyboard*. *Storyboard* adalah uraian yang berisi tulisan dan gambar penjelasan masing-masing alur dalam



flowchart mewakili satu tampilan di layar monitor. *Storyboard* dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 4.2 Storyboard CD Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Huruf Abjad.

No	Bagian	Visual	Audio
1.		<p>Bacround</p> <p>Teks: Ayo bermain games tembak huruf</p> <p>“Warna huruf berkedip-kedip dan bergerak”</p> <p>Teks: Mulai</p> <p>Oleh: Rama Fitri Yanti</p>	<p>Musik Instrumental</p> <p>Suara: selamat datang pada permainan interaktif ayo mengenal huruf abjad agar pembelajaran mu menyenangkan</p>
2.		<p>Menu Utama Multimedia</p> <p>Gambar balon berisi merupakan tombol materi seperti, materi pengenalan huruf, latihan mencocokkan gambar, game tembak huruf, profil</p> <p>multimedia interaktif</p> <p>Animasi: teks bergerak</p> <p>Ayo pilih balon yang kamu sukai</p> <p>Animasi: teks berkedip</p>	<p>Pada menu utama multimedia ini terdapat suara pilihlah balon yang kamu sukai</p>

3.		<p>Menu pengenalan huruf Pengenalan huruf A Animasi teks bergerak dari atas ke bawah Tombol kembali, Keluar, Menu</p>	Rekaman suara huruf A
4.		<p>Tampilan Teks Anggur Animasi bergerak dari samping ke bawah Tombol kembali, Keluar, Menu</p>	Rekaman suara Sesuai dengan tulisan yang ada) Air
5.		<p>Menu mencocokkan gambar dengan huruf Teks cocokkanlah gambar sesuai perintah yang kamu lihat di layar. Tombol Play, Home, Keluar</p>	Rekaman suara Cocokkanlah gambar sesuai perintah yang kamu lihat di layar

6.		<p>Menu mencocokkan gambar dengan huruf</p> <p>Teks mana yang menunjukkan gambar yang berawalan S Tampilan gambar gambar strawbery Gambar wartel Gambar nanas</p> <p>Gambar cangkul</p>	<p>Rekaman suara mana yang menunjukan gambar yang berawalan S</p>
7.		<p>Tembak Huruf</p> <p>Teks “ayo kita bermain games tembak huruf” Animasi berkedip</p> <p>J Tombol “mulai, home, keluar”</p>	<p>Rekaman suara</p> <p>Ayo kita bermain games tembak huruf</p>
8.		<p>Teks “nilai yang kamu dapatkan”</p> <p>Teks mangga</p> <p>J Gambar balon bergerak beserta huruf A, M, D, J</p>	<p>Rekaman suara</p> <p>Ayo klik huruf yang tampil berdasarkan huruf awal kata dibawah ini</p>

9.		<p>Profil</p> <p>Teks Nama : Rama Fitri Yanti NIM : 14 109 007 Prodi :PIAUD Fakultas : Tarbiyah Instansi :IAIN batusangkar Moto : Kesulitan itu sementara, sukses itu pasti, apabila ada usaha dan diiringi dengan Do'a</p> <p>) No hp: 08228284258</p>	
10.		<p>Penutup: Ucapan Terimakasih</p> <p>Dosen pembimbing Dra. Desmita, M.Si Ade Sri Madona, M.Pd</p> <p>Tombol : Keluar</p>	<p>Rekaman suara “sound effect</p>

4) Pengumpulan Bahan

Bahan yang digunakan untuk mengembangkan CD *multimedia* interaktif untuk pengenalan huruf anak adalah LKA, gambar, rekaman suara, dan musik. Lembar kerja anak diperoleh dari TK Permata Bunda. LKA tersebut digunakan sebagai rujukan untuk pembuatan CD *multimedia* interaktif untuk pengenalan huruf anak. Gambar yang digunakan sebagai CD *multimedia* interaktif untuk pengenalan huruf anak, selanjutnya

rekaman suara diperoleh dari peneliti sendiri, serta musik-musik yang mendukung peneliti *download* di internet.

5) Pemrograman

Analisis pemrograman CD *multimedia* interaktif untuk pengenalan huruf anak menggunakan *macromedia flash* dikategorikan kepada dua bentuk yaitu analisis spesifikasi teknis dan analisis spesifikasi kerja program.

(a) Spesifikasi Teknis

Secara teknis CD *multimedia* interaktif game tembak huruf untuk anak dirancang dengan menggunakan *Macromedia Flash 8*. Program pendukung *Xilisoft Video Converter Ultimate* adalah untuk mengkonvert video. Perangkat keras yang dibutuhkan untuk menjalankan CD *multimedia* interaktif untuk pengenalan huruf anak ini adalah *personal computer*, *notebook* serta *speaker* untuk mendengarkan musik.

(b) Analisis kerja program

Tahap analisis kerja program yaitu untuk mengetahui efektifitas navigasi CD *multimedia* interaktif menggunakan *macromedia flas* yang telah dirancang. Pengguna mengoperasikan CD *multimedia* interaktif game tembak huruf dengan memilih *menu* yang tersedia.

6) *Finishing*

Pemrograman telah selesai, langkah berikutnya adalah *finishing*. *Finishing* adalah proses pengemasan program dalam bentuk CD.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifitan dari CD *multimedia* interaktif game tembak huruf untuk pengenalan huruf anak yang telah diuji cobakan. Berikut diuraikan hasil validasi, praktikalitas, dan efektifitas CD *multimedia* interaktif game tembak huruf untuk pengenalan huruf anak.

a. Analisis Validasi

1) Hasil validasi CD Multimedia interaktif untuk Pengenalan huruf Anak




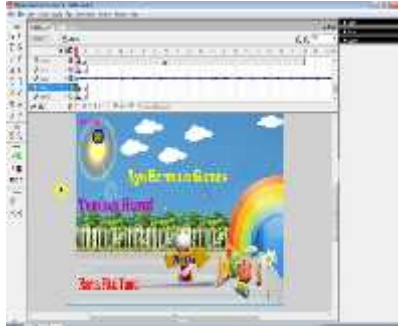


CD Multimedia interaktif untuk pengenalan huruf anak divalidasi oleh 2 orang pakar yang terdiri dari 2 orang dosen IAIN Batusangkar. Nama-nama validator dapat dilihat dari pada lampiran. Secara garis besar hasil validasi CD Multimedia interaktif game tembak huruf dapat dilihat pada tabel.


Prototipe CD multimedia interaktif sudah divalidasi oleh 2 orang pakar, CD multimedia interaktif ini juga didiskusikan dengan validator tentang produk yang dikembangkan. Prototipe CD multimedia interaktif direvisi sesuai dengan kritikan dan saran dari validator. Hasil yang diperoleh dari diskusi tersebut adalah CD multimedia interaktif game tembak huruf yang sangat valid.





Diskusi dengan validator ketika melakukan validasi, validator menyarankan untuk merevisi tentang multimedia interaktif games tembak huruf, saran hal untuk yang akan direvisi adalah sebagai berikut:

Sejalan dengan itu akan peneliti paparkan revisi CD multimedia interaktif game tembak huruf yang telah dikembangkan sebelum dan sesudah dilakukan revisi.

Tabel 4.3 Saran Dari Validator Terhadap CD Multimedia Interaktif Game Tembak Huruf

CD Multimedia Interaktif Games Tembak Huruf yang di Revisi		
No	Sebelum Revisi	Sesudah di Revisi
1	 <p>Validator: Syukriah, M.Pd Suara dari insruktur kurang jelas</p>	 <p>Pada tampilan ini suarasudah jelas</p>
2	 <p>Validator: Syukriah, M.Pd Tidak ada suara pada beground.</p>	 <p>Pada tampilan awal ini sudah diberi suara yang kreatif</p>
3	 <p>Validator: Fitrah Kasma P, M.Kom</p>	 <p>Validator: Fitrah Kasma P, M.Kom</p>

	<p>Contras warna huruf dengan warna latar beground ada yang sama</p>	<p>Warna huruf dengan warna beground tidak ada yang sama</p>
4	 <p>Validator: Fitrah Kasma P, M.Kom</p> <p>Gambar foto sekolah kurang bagus jika diposisikan di beground</p>	 <p>Validator: Fitrah Kasma P, M.Kom</p> <p>Foto sekolah sudah tidak ada lagi di tamplan beground</p>
5	 <p>Validator: Fitrah Kasma P, M.Kom</p> <p>Beri beground pada tampilan materi pengenalan huruf</p>	 <p>Validator: Fitrah Kasma P, M.Kom</p> <p>Tampilan pengenalan huruf sudah ada beground</p>
6		

	<p>Validator: Fitrah Kasma, M.Kom</p> <p>Pada tampilan ini seharusnya di iringi musik yang bunyinya lembut tidak menutupi bunyi huruf</p>	<p>Validator: Fitrah Kasma, M.Kom</p> <p>Pada tampilan ini sudah ada musik</p>
7	 <p>Validator: Fitrah Kasma P, M.Kom</p> <p>Tombol Play di atas pindahkan ke bawah posisikan di tengah</p>	 <p>Validator: Fitrah Kasma, M.Kom</p> <p>Tombol play pada pada tampilan ini sudah dipindahkan ke bawah dan diposisikan di tengah</p>
8	 <p>Validator: Fitrah Kasma P, M.Kom</p> <p>Nama- yang ada di lingkungan sekitar, upyakan yang dekat dengan anak (ceri)</p>	 <p>Validator: Fitrah Kasma P, M.Kom</p> <p>Nama buah ceri sudah di ubah mejadi cangkul</p>

<p>9</p>	 <p>Validator: Fitrah Kasma, M.Kom</p> <p>Pada tampilan ini tombol keluar pindahkan ke bawah, warna angka skornya bedakan dengan tulisan intruksi</p>	 <p>Validator: Fitrah Kasma, M.Kom</p> <p>Pada tampilan ini tombol keluar sudah dipindahkan ke bawah dan warna angka skor dan tulisan intruksi sudah berbeda</p>
----------	--	--

Data hasil validasi CD multimedia interaktif game tembak huruf dari validator pada tabel 4.4.

**Tabel 4. 4 Hasil Validasi CD Multimedia Interaktif Game
Tembak Huruf**

No	Aspek yang divalidasi	No	Indikator	v 1	v2	rata-rata validator	Perseentase %	Rara-rata Persentase %	Ket
1	Syarat Konstruksi	a	Pengenalan huruf yang dimuat dalam media sesuai dengan Standar tahapan perkembangan kognitif, khususnya pengenalan huruf abjad	3	3	3	75	88,97	Sangat Valid
		b	Media yang dikembangkan sesuai dengan teori-teori yang ada, tidak imajinasi pembuat media.	3	4	3,5	87,5		
		c	Pengenalan hruf yang dimuat dalam media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	2	3	75		
		d	Media yang dikembangkan sesuai dengan lingkungan siswa sebagai pembelajar aktif.	4	3	3,5	87,5		
		e	Fasilitas yang ada menunjang untuk digunakan multimedia interaktif	4	4	4	100		
		f	Media yang dikembangkan dapat menimbulkan aktifitas belajar bagi anak.	4	3	3,5	87,5		
		g	Media yang dikembangkan dapat mengembangkan aktifitas siswa dalam menyelesaikan latihan yang diberikan.	4	4	4	100		
		h	Media yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik anak.	3	4	3,5	87,5		
		i	Media yang dikembangkan mampu mendemonstrasikan atau memperagakan konsep yang ada pada materi pembelajaran	4	4	4	100		

		j	Media yang dikembangkan telah memuat gambaran tentang pengenalan huruf anak usia dini umur 4-5 tahun.	4	4	4	100		
		k	Media yang dikembangkan mampu menjelaskan atau memperjelas pesan pembelajaran yang lebih konkrit	3	2	2,5	62,5		
		l	Media yang dikembangkan mampu membuat siswa berperan aktif mengikuti pembelajaran yang ada pada media tersebut	4	3	3,5	87,5		
		m	Media yang dikembangkan mudah dimainkan oleh anak usia dini.	4	4	4	100		
		n	Media yang dikembangkan dapat menciptakan interaksi banyak arah, yaitu antara guru sebagai pengguna dan siswa sebagai pembelajar.	4	4	4	100		
		o	Media yang dikembangkan mampu dikenal dan dibiasakan oleh guru sebagai pengguna dan siswa sebagai pembelajar.	3	4	3,5	87,5		
		p	Media yang dikembangkan dapat mengevaluasi hasil latihan anak.	4	3	3,5	87,5		
		q	Media yang dikembangkan sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikan program	3	4	3,5	87,5		
2	aspek Konten	a	Media yang dikembangkan memiliki daya saing terhadap media yang lainnya.	3	3	3	75	85,00	Sangat Valid
		b	Media yang dikembangkan telah sesuai dengan karakteristik multimedia	4	2	3	75		

			interaktif yang ada dalam teori						
		c	Media yang dikembangkan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini	4	4	4	100		
		d	Media yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik	4	4	4	100		
		e	Media yang dikembangkan memiliki suara dan gambar yang jelas	4	2	3	75		
3	aspek Bahasa	23	Media yang dikembangkan menggunakan kalimat yang sederhana, jelas dan mudah dimengerti	4	2	3	75	75,00	Valid
		24	Media yang dikembangkan memiliki tata urutan pembelajaran yang sistematis	3	3	3	5		
Rata-rata Persentase								82,99	Sangat Valid

Tabel 4.5 Katetegori Validitas CD Multimedia Interaktif Game Tembak Huruf

Interval	Kategori
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Kurang Valid
<20%	Tidak Valid

Validator :

1. Fitra Kasma P, M.Kom
2. Syukriah, M.Pd

Hasil validasi CD *multimedia* interaktif untuk pengenalan huruf anak yang dinilai oleh validator, seperti tabel di atas, dapat diketahui rata-rata hasil validasi secara umum adalah 86,71875% dengan kriteria sangat valid. Aspek yang dinilai dapat rata-rata nilai kriteria umum 87,5%, kriteria khusus 87,5%, aspek praktis 84,38%, dan aspek teknis 87,5%. Pengkategorian hasil validitas CD *multimedia* interaktif untuk pengenalan huruf anak berdasarkan pendapat Riduwan, dimana persentase antara 0%-20% dengan kategori tidak valid, 21%-40% dengan kategori cukup valid, 61%-80% dengan kategori valid, 81%-100% dengan kategori sangat valid.

Hasil validasi CD *multimedia* interaktif untuk pengenalan huruf anak yang telah dinilai oleh validator menunjukkan hasil yang sangat valid. Ini berarti CD *multimedia* interaktif untuk pengenalan huruf anak yang hasilnya sudah sangat valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Analisis Praktikalitas

Praktikalitas dilakukan dengan tujuan mengetahui tingkat kepraktikalitas CD Multimedia Interaktif. Pada penelitian ini, praktikalitas yang dilakukan hanya dari segi keterbacaan saja.

CD Multimedia interaktif yang telah valid diuji cobakan oleh Guru kelas di TK bulan dan guru kelas Matahari kepada anak. Setelah diujicobakan guru mengisi angket respon untuk menilai tingkat kepraktikalitas CD Multimedia Interaktif. Berikut ini hasil angket respons guru.

Tabel 4.6
Data Hasil Angket Respons Guru terhadap CD Multimedia Interaktif

No	Indikator	praktisi		rata-rata	Persentase %	Kriteria
		1	2			
1	Multimedia Interaktif memiliki penampilan yang menarik	4	3	3,5	87,5%	Praktis
2	Multimedia Interaktif menyajikan materi tentang pengenalan huruf untuk anak dengan jelas	4	4	4	100%	Sangat Praktis
3	Multimedia Interaktif dapat merangsang daya pikir anak, karena tersedia animasi, warna, dan musik yang menambah minat bagi anak dalam belajar	4	3	3,5	87,5%	Sangat Praktis
4	Multimedia Interaktif dapat membantu anak dalam mengenal huruf	4	3	3,5	87,5%	Sangat Praktis
5	Multimedia Interaktif dapat merangsang anak untuk belajar mandiri	3	3	3	75%	Praktis
6	Bahasa yang dalam multimedia interaktif mudah dipahami	4	4	4	100%	Sangat Praktis
7	Multimedia interaktif mudah dijalankan dan dioperasikan	3	3	3	75%	Praktis
8	Upaya pengenalan huruf anak lebih mudah melalui multimedia	4	4	4	100%	Sangat Praktis

	interaktif					
9	Informasi yang ada dalam multimedia interaktif jelas oleh anak	4	3	3,5	87,5%	Sangat Praktis
10	Multimedia Interaktif merespon anak, melibatkan alat indra dalam proses mengoperasikannya	3	3	3	75%	Valid
11	Untuk lebih mengenal huruf, multimedia interaktif dapat digunakan anak berulang kali	4	4	4	100%	Sangat Valid
12	Anak dapat belajar menggunakan multimedia interaktif sesuai dengan tingkatan pemahaman setiap anak	3	2	2,5	62,5%	Praktis
Rata-rata Persentase					86,46%	Sangat Praktis

Pada tabel 4.6 diatas diketahui respons guru kelas Bulan TK Permata Bunda terhadap CD Multimedia interaktif yang digunakan selama proses belajaran adalah praktis dengan rata-rata adalah **86,46%** dengan kriteria **sangat praktis**.

Guru memberikan apresiasi yang baik dalam penggunaan CD Multimedia interaktif ini dalam proses belajaran.

Pengkategorian hasil praktikalitas anak berdasarkan pendapat Riduwan (2009,P. 89), dimana persentase antara 0% - 20% dengan kategori tidak praktis, 21% - 40% dengan kategori kurang praktis, 41% - 60% dengan kategori cukup praktis, 61% - 80% dengan kategori praktis, 81%-100% dengan kategori sangat praktis.

c. Analisis Aktivitas

1) Aktifitas Belajar Anak

Aktifitas belajar anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung diamati dengan menggunakan lembar observasi aktifitas belajar anak. Pengamatan dilakukan setiap pertemuan, baik pertemuan pertama, dan kedua. Hasil pengamatan dari dua kali pertemuan dirata-ratakan untuk mendapatkan hasil tingkat aktifitas belajar anak.

Rata-rata hasil observasi aktifitas belajar anak ditampilkan pada tabel. Tabel menampilkan hasil rata-rata aktifitas belajar anak dari dua pertemuan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada kelas B TK Permata Bunda dengan jumlah 16 orang anak.

Tabel 4.7 Hasil Observasi Uji Coba Aktifitas Belajar Anak pada Kelas Matahari TK Permata Bunda

NO	NAMA	INDIKATOR 1	INDIKATO R 2
1	Ahsanil halim	2	4
2	Ahsanul hakim	3	3
3	Bintang pratama zelvino	2	3
4	Dealova mahaani	4	2
5	Frisya zakia adisty	4	3
6	Jingga cantika hamira	3	1
7	Marsya hana zafira	1	1
8	M.fatur rahmat	4	3
9	Najua hendrina	4	4
10	Nazilatul hidayah	4	4
11	Nilam putri ramadhani	4	4
12	Shofiatul aini	1	4
13	Sultana ayumi baaith	3	4
14	Zaki subuh alfalah	3	4
rata-rata		3,00	3,14
rata-rata Keseluruhan		3,07	
persentase		75,00	78,57
rata-rata persentase		76,79	
Kriteria		valid	valid

Pada tabel diatas terdapat aktifitas belajar anak dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan CD multimedia interaktif berada pada kriteria **sangat tinggi**. Kriteria tinggi ditunjukkan pada Anak melafaskan masing-masing huruf, anak terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kriteria sangat tinggi ditunjukkan pada anak mampu mengenal huruf, anak mampu mengikuti proses pembelajaran.

Hasil aktifitas belajar anak empat aspek pengamatan yang dilakukan dalam satu kali kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa aktifitas belajar anak selama melakukan kegiatan pembelajaran termasuk dalam kriteria **sangat tinggi**. Efektivitas CD multimedia interaktif untuk pengenalan huruf abjad bisa dikatakan baik digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebaran merupakan tahap CD *multimedia* interaktif pada ruang lingkup yang lebih luas. Penyebaran ini dapat dilakukan pada kelas lain, sekolah lain, ataupun guru lain. Pada penelitian ini, penyebaran hanya dilakukan pada skala terbatas yaitu kelas yang lain di TK Permata Bunda. Tujuannya adalah untuk menguji efektivitas penggunaan perangkat tersebut pada objek, situasi, dan kondisi waktu yang berbeda.

Tahap penyebaran dilakukan pada hari Kamis tanggal 12 Januari 2018 di kelas Bulan di TK Permata Bunda. Penerapan uji aktivitas yang dilakukan pada tahap penyebaran sama halnya ketika uji aktivitas ketika uji coba produk dilakukan. Ada dua hal pokok yang perlu menjadi bahan pertimbangan, yaitu aktifitas belajar anak dan pengenalan huruf abjad anak. Selanjutnya ini dipaparkan lebih lanjut mengenai penyebaran perangkat pembelajaran yang telah dilakukan.

a. Aktifitas Belajar Anak

Aktifitas belajar anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung diamati dengan menggunakan lembar observasi aktifitas belajar anak . Pengamatan dilakukan setiap pertemuan, baik pertemuan pertama, dan

kedua. Hasil dari pengamatan dari dua kali pertemuan dirata-ratakan untuk mendapatkan hasil pengamatan aktifitas belajar anak.

Rata-rata hasil observasi aktifitas belajar anak ditampilkan pada tabel. Tabel menampilkan hasil rata-rata aktifitas belajar anak dari dua pertemuan kegiatan proses belajar yang dilaksanakan pada kelas Bulan dan Matahari TK Permata Bunda dengan jumlah 14 orang anak.

Tabel 4.8 Hasil Observasi Aktifitas Belajar Anak pada Kelas Matahari TK Permata Bunda

NO	NAMA	INDIKATOR 1	INDIKATOR 2
1	Akbar Rezky Ramadhani	3	3
2	Alesha Maharani	4	4
3	Anisya Kasiba	3	3
4	Azizah Ridhatul Aisa	3	3
5	Lovely Lahadia Putri	2	4
6	M. Arif Albukhori	4	4
7	M. Syach Fatir. D	3	4
8	M.Hasby	3	4
9	M.Irsyad Alfatih	4	4
10	M. Wildan	4	4
11	Nabil Dhaifulllah	3	3
12	Putri Nayla Anjani	3	3
13	Ridatul Nazua J	4	4
14	Sarisa	2	2
	rata-rata	3,21	3,50
	rata-rata keseluruhan	3,36	
	persentase	80,36	87,50
		83,93	
	kriteria	valid	Sangat Valid

Pada tabel 4.8 di atas dapat aktifitas belajar anak dalam kegiatan belajar dengan menggunakan CD *multimedia* interaktif berada pada kriteria **sangat tinggi**. Kriteria sangat tinggi ditunjukkan pada anak mengikuti proses belajar, anak mamu mengenal bentuk huruf, anak

mampu melapaskan bunyi masing-masing huruf, anak terlibat aktif dalam proses belajar, anak mampu mengikuti pembelajaran dengan senang.

Hasil observasi aktifitas belajar anak, keempat aspek yang dilakukan dalam dua kali kegiatan proses belajar menunjukkan bahwa aktifitas belajar anak selama melakukan kegiatan proses belajar termasuk dalam kriteria **sangat tinggi**. Aktivitas CD multimedia interaktif untuk pengenalan huruf bisa dikatakan baik digunakan dalam kegiatan Proses belajar.

B. Pembahasan

1. Hasil Analisis *Define* (Pendefinisian)

CD *multimedia* interaktif untuk pengenalan huruf abjad anak, berisi tentang materi pengenalan huruf. Pembuatan media merujuk pada lembar kerja anak yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif dalam hal dalam pengenalan huruf abjad, sehingga dihasilkan rancangan CD *multimedia* interaktif untuk pengenalan huruf abjad anak yang sesuai dengan harapan. Djamrah (2006:129) telah mengemukakan bahwa program pengajaran yang disampaikan pada siswa harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku baik dari segi isi, maupun dari struktur maupun kedalamannya.

Mengembangkan CD *multimedia* interaktif untuk pengenalan huruf abjad anak juga harus memperhatikan karakteristik anak. Anak usia dini sangat menyukai sesuatu yang baru dan menggunakan tampilan yang menarik bagi mereka.

2. Hasil Analisis *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan (*design*) bisa dilakukan setelah dilakukan pada tahap *define*. Pada tahap ini prototipe CD *multimedia* interaktif dirancang berdasarkan Pengenalan Huruf Abjad Anak.

3. Hasil Analisis *Develop* (Pengembangan)

a. Hasil validasi

Pertanyaan penelitian “bagaimana CD Multimedia Interaktif untuk pengenalan huruf abjad anak yang sangat valid” telah terjawab berdasarkan

hasil lembar validasi CD Multimedia Interaktif untuk pengenalan huruf abjad anak dari validator. Rumusan masalah penelitian yaitu “bagaimana validitas CD *multimedia* interaktif untuk pengenalan huruf anak sudah valid berdasarkan hasil penilaian dari validator sebagai berikut:

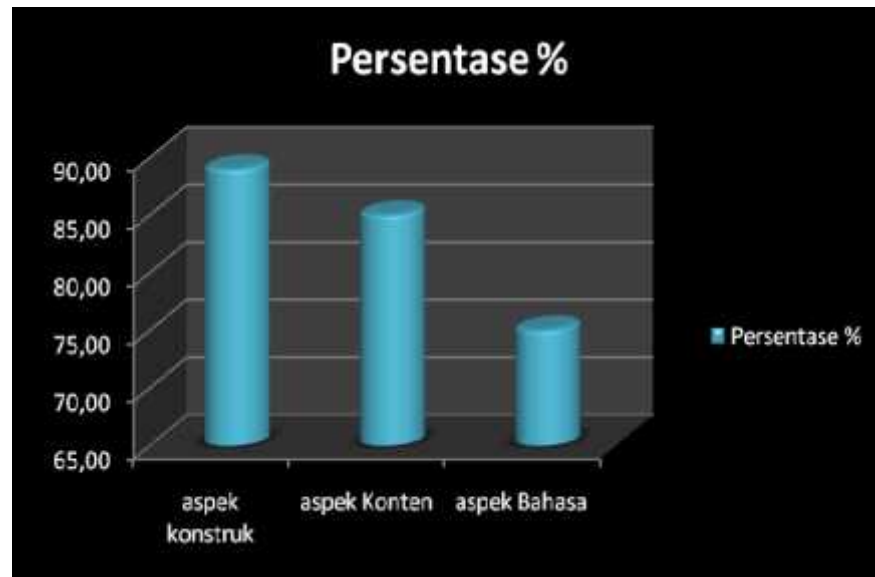
- 1) Isi CD *multimedia* interaktif untuk pengenalan huruf telah sesuai dengan indikator-indikator yang diharapkan, sehingga CD *multimedia* interaktif ini bisa membantu anak dalam memahami pembelajaran mengenal huruf.
- 2) CD *multimedia* interaktif untuk pengenalan huruf telah memuat latihan yang bisa dikerjakan oleh pengguna. ada empat bentuk/jenis perangkat lunak pengajaran dengan komputer, yaitu (1) latihan dan praktek, (2) tutorial, (3) simulasi dan (4) pengarahan dengan menggunakan bantuan instruksi komputer (Oemar Hamalik, *Proses Belajar dan Mengajar*, P 237-238).

Secara umum, dapat digambarkan pada tabel dan grafik berikut:

Tabel 4.9 Hasil Validasi CD Multimedia Interktif

No	Aspek yang divalidasi	Persentase %	Rara-rata Persentase %	Kategori
1	aspek konstruk	88,97	82,99	Sangat Valid
2	aspek Konten	85,00		
3	aspek Bahasa	75,00		

Grafik 4.1 Hasil Validasi CD Multimedia Interaktif



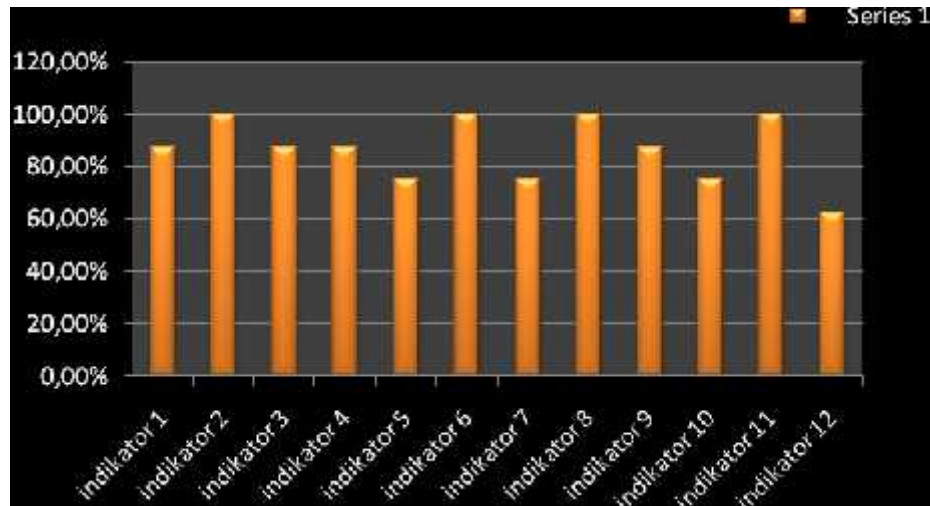
Tabel dan grafik diatas terlihat bahwa indikator diataranya adalah kriteria umum, kriteria, khusus, aspek praktis, dan aspek teknis. Ketiga indikator diatas divalidasi oleh 2 orang ahli. Hasil validasi secara umum menggambarkan bahwa CD multimedia interaktif game tembak huruf telah sangat valid dengan persentase penilaian **82,99%**.

b. Hasil Praktikalitas

Pertanyaan penelitian dalam yaitu “bagaimana CD multimedia interaktif Untuk Pengenalan huruf Anak yang praktis? Deskripsi praktikalitas menunjukan bahwa CD multimedia interaktif untuk pengenalan huruf anak yang dirancang sudah sangat praktis berdasarkan angket yang diberikan kepada guru dengan persentase 86,46%. Rudi Susilanan dan Riyana mengungkapkan bahwa media yang dikembangkan tersedia, mudah dapat dipergunakan oleh anak. Dalam hal ini media harus merupakan bagian dalam interaksi dan aktivitas siswa.

Secara umum dapat digambarkan dalam tabel dan grafik berikut ini:

Grafik 4.2 Data Hasil Angket Respon Guru Terhadap Cd Multimedia Interatif



Tabel dan grafik diatas menunjukkan bahwa tingkat kepraktikalitas CD multimedia interaktif terdiri dari 12 indikator, dimana tiap-tiap indikator memiliki poin penilaian yang rata-rata menunjukan kepraktisan yaitu berkisar antara 75%-100%.

c. Hasil Aktifitas

Pertanyaan penelitian “bagaimana CD multimedia interaktif Untuk Pengenalan huruf Anak yang efektif? Deskripsi aktifitas menunjukan bahwa CD multimedia interaktif untuk pengenalan huruf anak yang dirancang sudah efektif berdasarkan lembaran observasi, yaitu lembar observasi aktifitas belajar anak, hasil yang diperoleh bahwa aktifitas belajar anak termasuk dalam kriteria tinggi dengan persentase **82,59%**.

Tabel 4.10 Lembar Observasi dan Aktifitas Tingkat Kemampuan Pengenalan Huruf Abjad

Variabel	Sub Variabel	Indikator
) Aktifitas) Kegiatan visual) Anak mampu melihat gambar dan mengamati demonstrasi permainan dalam pembelajaran pengenalan huruf abjad
) Kegiatan mendengarkan) Anak mampu mendengarkan percakapan tentang permainan dalam pembelajaran pengenalan huruf abjad

Hal ini tergambar pada tabel dan grafik berikut ini:

Tabel 4.11 Lembar Oservasi Aktifitas Uji Coba Belajar Anak pada Kelas Matahari TK Permata Bunda

Indikator	Aktivitas Belajar Anak	Rata-rata	Persentase%	Kriteria
1	Anak mampu melihat gambar dan mengamati demonstrasi permainan dalam pembelajaran pengenalan huruf abjad	3,00	75,00	tinggi
2	Anak mampu mendengarkan percakapan tentang permainan dalam pembelajaran pengenalan huruf abjad	3,14	78,57	tinggi
Rata –rata persentase aktifitas belajar anak		3,32	76,78	Sangat tinggi

d. Hasil penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebaran merupakan tahap CD *multimedia* interaktif pada ruang lingkup yang lebih luas. Penyebaran ini dapat dilakukan pada kelas lain, sekolah lain, ataupun guru lain. Pada penelitian ini, penyebaran hanya dilakukan pada skala terbatas yaitu kelas yang lain di TK Permata Bunda. Tujuannya adalah untuk menguji efektivitas penggunaan perangkat tersebut pada objek, situasi, dan kondisi waktu yang berbeda.

Deskripsi aktifitas menunjukkan bahwa CD multimedia interaktif untuk pengenalan huruf anak yang dirancang sudah efektif berdasarkan lembaran observasi, yaitu lembar observasi aktifitas belajar anak, hasil yang diperoleh bahwa aktifitas belajar anak termasuk dalam kriteria tinggi dengan persentase **83,04%**.

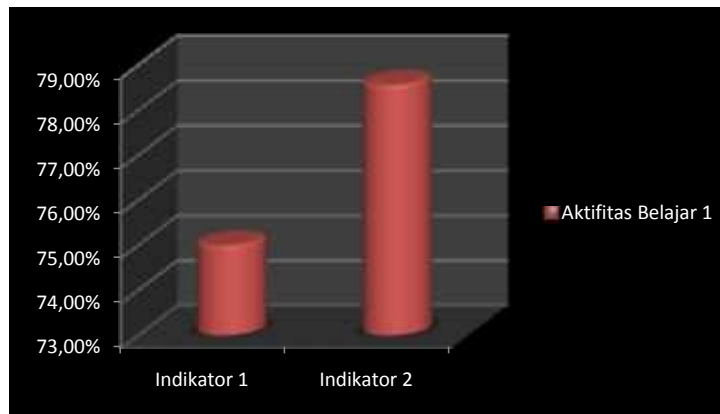
Hal ini tergambar pada tabel dan grafik berikut ini:

Tabel 4.12 Hasil Penyebaran Aktifitas Belajar Anak pada Kelas Bulan TK Permata Bunda

No	Indikator Aktifitas Belajar Anak	Rata-rata	Persentase %	Kriteria
1	Anak mampu melihat gambar dan mengamati demonstrasi permainan dalam Pembelajaran Pengenalan huruf abjad	3,21	80,36	Tinggi
2	Anak mampu mendengarkan percakapan tentang permainan dalam Pembelajaran Pengenalan huruf abjad	3,50	87,50	Sangat tinggi
Rata –rata persentase aktifitas belajar anak		3,30	83,93	Sangat praktis

Secara umum dapat digambarkan dalam tabel dan grafik berikut ini:

Grafik 4. 3 Pengenalan Huruf Abjad di TK Permata Bunda



Tabel dan grafik diatas menunjukan bahwa dari ke 2 indikator aktifitas belajar anak menunjukan bahwa aktifitas belajar anak tergolong sangat tinggi pada saat menggunakan CD multimedia interaktif.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan diantaranya:

1. Tidak semua bahan untuk pengenalan huruf abjad termuat dalam CD multimedia interaktif untuk pengenalan huruf anak
2. Penelitian ini hanya disebarakan pada satu sekolah saja, karena mengingat waktu dan biaya

D. Solusi

Keterbatasan peneliti memberikan solusi di antaranya:

1. Materi yang dimuat harus mencakup semua tentang materi pengenalan huruf
2. Penelitian ini harus disebarakan kesekolah yang lain, supaya media ini dapat meningkatkan pengenalan huruf anak.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Validitas CD multimedia interaktif untuk pengenalan huruf abjad anak dinyatakan sangat valid, yaitu persentase yang diperoleh **82,99%**
2. Praktikalitas CD multimedia interaktif untuk pengenalan huruf abjad yang digunakan oleh guru dinyatakan sangat praktis dari segi keterbacaan, yaitu persentase yang diperoleh **86,46%**
3. Aktifitas CD multimedia interaktif untuk pengenalan huruf abjad anak, dinyatakan efektif hal ini dibuktikan dengan hasil aktifitas belajar pada lembar observasi bahwa aktifitas belajar anak termasuk dalam kriteria tinggi dengan persentase **76,78%**.
4. Penyebaran dilakukan dengan skala terbatas, yaitu dilakukan di kelas Matahari dengan menguji keefektifitan CD multimedia interaktif untuk pengenalan huruf abjad dengan persentase **83,93%**. Menyatakan iteria sangat tinggi.

Hasil penelitian ditemukan CD multimedia interaktif telah valid, praktis dan evektif dan dapat digunakan dalam pembelajaran di lapangan.

B. Implikasi

Penelitian ini berimplikasi terhadap teori/keilmuan pendidikan anak usia dini khususnya dalam meningkatkan aktifitas belajar dalam pengenalan huruf abjad melalui game tembak huruf.

C. Saran

1. CD multimedia pembelajaran interaktif untuk pengenalan huruf anak lebih dikembangkan lagi oleh pembuat media baik peneliti maupun guru,
2. CD multimedia interaktif untuk pengenalan huuf anak ini dapat dilanjutkan peneliti lain ketahap berikutnya. Namun yang harus diperhatikan adalah fasilitas penunjang yang ada disekolah, seperti laptop, speaker, dll yang dapat menunjang digunakannya media ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Iif Khoiru dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Ariani, Niken. 2010. *Pembelajaran Multimedia*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya.
- Andi, Andreas (2003). *Menguasai Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash MX*. PT Elex Media Komputindo: Jakarta.
- Suciadi, A. A. 2003. *Menguasai Pembuatan Animasi dengan Flash MX*. Jakarta: PT Gramedia.
- Sujiono, Anas. 2005. *Pengantar Statistic Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo.
- Sujarwo dan Eva Emania. 2011. *55 Permainan (games) dalam Bimbingan dan Konseling*, Yogyakarta: Paramita Publishing.
- Sumatri & Nana. 2007. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Univessitas Terbuka.
- Supoto, A. H. 2002. *Animasi Dengan Macromedia Flash Action Script*. Jakarta: Salemba Infotek.
- Surapranata, Sumarna. 2006. *Analisis, Validitas, Reliabilitas, dan Interpretasi Hasil Tes Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung: Rosdakarya.
- Suharsimi, Arikunto. 2006. *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*, Jakarta: Rhineka.
- Dalman. 2013. *KeterampilanMembaca*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dani, Wardani. 2009. *Bermain Sambil Belajar Menggali Kunggulan Rahasia Terbesar dari Suatu Permainan*. Bandung: Edukasia.
- Darmawan, Deni. 2012. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Depdiknas. 2003 . *Undang-Undang Republik indonesia*. Jakarta.
- Hamalik, Omar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara
- Kerlinger, Janette K, dkk. 1993. *Teaching Reading Comprehension to Students with Learning Difficulties*. New York: Guilford Press.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep&AplikasidalamPendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nana, syaodih. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya.

- Otto, Beverly. 2010. *Language Development in Early Childhood*. USA: Pearson Education.
- Pandaw, Nurhayati. 2009. *Pembelajaran Membaca*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Purwanto, Ngalim. 2008. *Perinsip-perinsi dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Rosdakarya Offset
- Ramayulis. 2008. *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Kalam Mulia.
- Rifa Iva. 2012. *Koleksi Games Edukatif Di Dalam Dan Di Luar Sekolah*. Jogjakarta: flashbooks.
- Riduwan. 2005. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. 2011. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta.
- Sujarwo dan Eva Emania. 2011. *55 Permainan (games) dalam Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta : Paramita Publishing.
- Sutjana, Nana. 1996. *Metode Statistika*, Bandung: Tarsito.
- Suyadi. (2014). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: PT RemajaRosdakarya.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung : CV. Wacana Prima
- Tarigan, Henry Guntur. 2005. *Membaca Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: PT Angkasa
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: PrestasiPustaka.
- Waraningsih, Tri Lestari. 2014. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata*, di TKsulthoni ngaglik sleman, (di akses pada tanggal 18 Agustus 2016)
- Wahyuningtyas, Puspa Anggraini. 2015 *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Papan Flanel Pada Anak Usia Dini Di Tempat Penitipan Anak Beringharjo Yogyakarta* (di akses pada tanggal 18 Agustus 2016)

