



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
MENGUNAKAN APLIKASI *MACROMEDIA FLASH 8* UNTUK  
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA ANAK USIA 5-6  
TAHUN DI TK PEMBINA PAGARUYUNG**

**SKRIPSI**

*Ditulis Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
(S-1)  
Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

**Oleh:**

**YUNIKE YUDAFRISILA  
NIM: 13 132 111**

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

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yuniqe Yudafrisila  
NIM : 13 132 111  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **"PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI *MACROMEDIA FLASH 8* UNTUK PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK NEGERI PEMBINA PAGARUYUNG"**; adalah benar-benar karya sendiri bukan plagiat kecuali yang dicantumkan sumbernya. Apabila dikentudian hari terbukti bahwa skripsi ini terbukti plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Batusangkar, September 2018

Saya yang menyatakan



**YUNIKE YUDAFRISILA**

**NIM. 13 132 111**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing skripsi atas nama, Yulioe Yudafriala, NIM. 13 132 111  
Judul "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI *MACROMEDIA FLASH 8*  
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA ANAK USIA  
5-6 TAHUN DI TK NEGERI PEMBINA PAGARUYUNG" memandang  
bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah untuk  
dijerutkan kepada *manusalah*.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan  
seperlunya.

Batasungkar, Agustus 2018

Pembimbing I



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

Pembimbing II


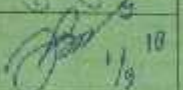
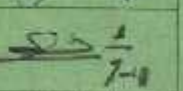
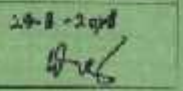


Ade Sri Madona M.Pd  
NIDN. 1021018604

### PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi yang ditulis oleh Yuniike Yudafrisila, NIM 13 132 111 berjudul "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI *MACROMEDIA FLASH 8* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK NEGERI PEMBINA PAGARUYUNG" telah diujikan dalam sidang *Motogaziyoh* Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Batusangkar yang dilaksanakan tanggal 16 Agustus 2018.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan sepenuhnya.

No	Nama Penguji	Jabatan	Tanggal Persetujuan
1	Dra. Desmita, M. Si NIP. 19681229 199803 2 001	Ketua Sidang/ Pembimbing I	 22/8-18
2	Ade Sri Madona, M. Pd NIDN. 1021018604	Sekretaris Sidang/ Pembimbing II	 1/9 18
3	Drs. Adripan, M. Pd NIP. 196850504 199303 1 003	Anggota Sidang Penguji I	 7-8
4	Elis Komalasari, M. Pd NIP. 19850606 200912 2 006	Anggota Sidang Penguji II	29-8-2018 

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

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

## ABSTRAK

**Yunike Yudafrisila NIM. 13 132 111 (2018).** Judul skripsi: **“PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI *MACROMEDIA FLASH 8* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK NEGERI PEMBINA PAGARUYUNG”**. Skripsi Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.

Masalah pokok dalam penelitian ini adalah kurang terampilnya anak membaca hal tersebut dapat dilihat dengan sulitnya anak membedakan simbol huruf yang diberikan guru. Keterampilan membaca sangat penting bagi anak sebagai persiapan melanjutkan ke jenjang berikutnya. Untuk meningkatkan keterampilan membaca, dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi anak di TK Negeri Pembina Pagaruyung. Dalam pengamatan penulis menemukan bahwa perkembangan bahasa dalam keterampilan membaca beberapa anak belum berkembang dengan baik sesuai dengan tahap perkembangannya. Tujuan penelitian adalah untuk merancang, menghasilkan, menerapkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *macromedia flash 8* untuk meningkatkan keterampilan membaca anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Pagaruyung yang valid, praktis dan efektif.

Jenis penelitian yang dilakukan di TK Negeri Pembina Pagaruyung menggunakan penelitian pengembangan atau *research and development*, dengan menggunakan model pengembangan 4-D, yang terdiri dari empat tahap yakni tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), penyebaran (*desseminate*). Jenis instrumen pengumpuln data yang digunakan berupa lembar validasi multimedia, lembar praktikalitas (angket respon guru), dan lembar efektifitas (lembar observasi keterampilan membaca siswa).

Hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat peningkatan keterampilan membaca anak melalui multimedia pembelajaran interaktif belajar membaca dengan hasil validitas 84,2% dengan kategori sangat valid, lembar angket respon guru 85,4% dengan kategori sangat praktis dan lembar efektifitas hasil belajar anak pada saat uji coba dalam menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berada pada kriteria tinggi dengan persentase nilai sebesar 79,5% dengan kategori efektif. Sedangkan pada tahap penyebaran hasil belajar anak termasuk dalam kriteria sangat tinggi dengan persentase nilai sebesar 82,4 % dengan kategori sangat efektif. Kesimpulan dari penelitian ini adalah melalui multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterampilan membaca anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Pagaruyung tahun ajaran 2017/2018. Hal ini membuktikan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah tersebut dan dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran di berbagai sekolah.

***Kata kunci* : Pengembangan, Multimedia Pembelajaran Interaktif, Keterampilan Membaca**

## DAFTAR ISI

### COVER

### HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

### HALAMAN PENGESAHAN

ABSTRAK .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv

### BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	9
C. Batasan Masalah .....	9
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian .....	10
F. Spesifikasi Produk .....	10
G. Pentingnya Pengembangan .....	11
H. Asumsi Keterbatasan Pengembangan .....	11
I. Defenisi Operasional .....	12

### BAB II KAJIAN TEORI

#### A. Landasan Teori

1. Pengembangan Keterampilan Bahasa	
a. Perkembangan Bahasa .....	15
b. Ciri-ciri Bahasa .....	17
c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa .....	17

2. Keterampilan Membaca	
a. Hakikat Keterampilan Membaca untuk Anak Usia Dini	18
b. Pengertian Keterampilan Membaca untuk Anak Usia Dini	19
c. Tujuan Keterampilan Membaca pada Anak Usia Dini	21
d. Tahap-tahap Perkembangan Keterampilan Membaca	22
e. Pentingnya Keterampilan Membaca	25
f. Prinsip-prinsip Pembelajaran Keterampilan Membaca untuk Anak Usia Dini	26
g. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Membaca	27
h. Indikator Keterampilan Membaca Anak Usia Dini	28
3. Media Pembelajaran	
a. Pengertian Media Pembelajaran	29
b. Ciri-ciri Media Pembelajaran	30
c. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran	31
d. Fungsi Media Pembelajaran	32
e. Manfaat Media Pembelajaran	34
4. Multimedia Pembelajaran Interaktif	
a. Pengertian Multimedia	35
b. Kelebihan Multimedia Pembelajaran Interaktif	36
c. Manfaat Multimedia Pembelajaran Interaktif	38
5. Penggunaan <i>Macromedia Flash 8</i>	
a. Pengertian <i>Macromedia Flash 8</i>	39
b. Keunggulan dan Kelemahan <i>Macromedia Flash 8</i>	40
c. Langkah Kerja <i>Macromedia Flash 8</i>	42
6. Persyaratan Pengembangan Media Pembelajaran	
a. Validitas	45
b. Praktikalitas	52
c. Efektifitas	53
<b>B. Penelitian Relevan</b>	54
<b>C. Kerangka Koseptual</b>	55
<b>D. Hipotesis</b>	56

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian.....	57
B. Model Pengembangan.....	57
C. Prosedur Pengembangan.....	58
D. Uji Coba Produk.....	62
E. Subjek Uji Coba.....	62
F. Jenis Data.....	62
G. Instrument Penelitian.....	62
H. Teknik Analisis Data.....	65

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Temuan Penelitian	
1. Tahap <i>Define</i> .....	69
2. Tahap <i>Design</i> .....	72
3. Tahap <i>Development</i> .....	73
4. Tahap <i>Disseminate</i> .....	81
B. Pembahasan.....	82
C. Keterbatasan Penelitian.....	89

### **Bab V PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	90
B. Saran.....	91

<b>Daftar Pustaka</b> .....	92
-----------------------------	----



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Arus globalisasi menjadikan kehidupan manusia menjadi begitu terbuka, persaingan ekonomi antar bangsa semakin ketat. Persaingan itu diperlukan sumber daya manusia yang bermutu tinggi yang harus dipersiapkan melalui pembinaan pendidikan. Pembinaan pendidikan sejak usia dini merupakan upaya strategis bagi pengembangan sumber daya manusia. memulai pembinaan pendidikan pada usia taman kanak-kanak dipandang terlambat, pembinaan pendidikan harus dimulai sejak usia 0 tahun. Masa-masa semenjak kelahiran hingga tiga tahun merupakan masa yang spesial dalam kehidupan anak.

Perkembangan bahasa atau komunikasi pada anak merupakan salah satu aspek dari tahapan perkembangan anak yang seharusnya tidak luput juga dari perhatian para pendidik pada umumnya dan orang tua pada khususnya. Pemerolehan bahasa oleh anak-anak merupakan prestasi manusia yang paling hebat dan menakjubkan. Oleh sebab itulah masalah ini mendapat perhatian besar. Pemerolehan bahasa telah ditelaah secara intensif sejak lama. Pada saat itu kita telah mempelajari banyak hal mengenai bagaimana anak-anak berbicara, mengerti, dan menggunakan bahasa, tetapi sangat sedikit hal yang kita ketahui mengenai proses aktual perkembangan bahasa.

Perkembangan bahasa berlangsung sejak bayi hingga akhir hayat. Bayi mulai memperoleh bahasa ketika berusia kurang dari satu tahun, sebelum dapat mengucapkan suatu kata. Pada tahun pertama sejak kelahiran bayi mulai mengoceh, bermain dengan bunyi seperti halnya bermain dengan jari-jari tangan dan jari-jari kakinya. Menginjak usia 6 bulan, bayi mulai mengerti makna dari bunyi-bunyi yang didengarnya. Pada usia sekitar 9 bulan bayi mulai menggunakan satu kata atau bunyi atau beberapa kombinasi bunyi untuk mengekspresikan idenya.

Pada usia 5-6 tahun anak sudah mulai mampu berperan serta dalam percakapan yang panjang. Sebagian dari anak-anak ada yang bisa mendominasi pembicaraan. Menurut Miller bahasa adalah suatu urutan kata-kata, bahasa juga dapat digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai tempat yang berbeda atau waktu yang berbeda. Bahasa merupakan sarana berkomunikasi dengan orang lain dan kemudian berlangsung dalam suatu interaksi sosial (Wahyudin dan Agustin, 2012:38).

Kemampuan berbahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain perkembangan bahasa pada usia 5-6 tahun merupakan hal yang penting karena merupakan masa yang sangat ideal untuk mengembangkan kemampuan berbicara anak. Pada usia tersebut tugas-tugas yang akan dilakukan dalam perkembangan bahasa pada anak TK yaitu tugas pemahaman, dimana anak mampu memahami makna ucapan orang lain dan mampu menyatakan perasaan dan pikiran kepada orang lain.

Menurut Kartono (2014:53) pada “perkembangan keterampilan bahasa terdapat 4 aspek, yaitu: membaca, menyimak, mendengar, dan menulis. Keterampilan berbicara dan menulis merupakan keterampilan yang bersifat produktif karena anak dituntut untuk menghasilkan bahasa. Sebaliknya, keterampilan menyimak dan membaca bersifat reseptif karena anak lebih banyak menyerap bahasa yang dihasilkan orang lain”. dari keempat aspek khusus membaca.

Membaca menurut Crawley dan Mountain pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktifitas visual, berpikir, *psikologistik*, dan *metakognitif*. Sebagai proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis (huruf) kedalam kata-kata lisan. Sebagai suatu proses berpikir, membaca mencakup aktifitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis dan pemahaman kreatif. Pengenalan kata bisa berupa aktifitas membaca kata-kata dengan menggunakan kamus (Rahim, 2008:3).

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* membaca merupakan melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis (dengan melisankan atau hanya dalam

hati). Menurut definisi ini, membaca diartikan sebagai kegiatan menelaah atau mengkaji isi dari tulisan, baik secara lisan maupun tulisan dalam hati untuk memperoleh informasi atau pemahaman tentang sesuatu yang terkandung dalam tulisan tersebut.

Mendukung kutipan di atas Hartati menyatakan membaca pada hakikatnya adalah: Kegiatan fisik dan mental untuk menemukan makna dari tulisan, walaupun dalam kegiatan ini terjadi pengenalan huruf-huruf. Membaca dikatakan sebagai kegiatan fisik karena pada saat membaca bagian-bagian tubuh khususnya mata membantu melakukan proses membaca. Membaca juga dapat dikatakan sebagai kegiatan mental karena pada saat membaca bagian-bagian pikiran khususnya persepsi dan ingatan terkiat didalamnya (Susanto, 2011:84).

Sedangkan menurut Steinberg membaca yang diajarkan secara terprogram kepada anak prasekolah. Program ini menumpukan perhatian pada perkataan-perkataan utuh, bermakna dalam konteks pribadi anak-anak dan bahan-bahan yang diberikan melalui permainan dalam kegiatan yang menarik sebagai perantara pembelajaran (Susanto, 2011:83).

Selain itu, membaca menurut Montessori bukanlah suatu proses belajar yang begitu rumit untuk diajarkan. Usia yang paling ideal untuk mengajarkan membaca adalah pada usia 4, 5 tahun sampai 6 tahun. Saat membaca akan terkait dengan masalah panca indera. Untuk menjadi pembaca yang baik anak harus belajar membedakan suara huruf yang berbeda-beda dan mencocokkan suara-suara itu dengan tulisnya. Pada dasarnya, membaca adalah penerjemahan simbol-simbol dan suara ke dalam makna (Mutiah, 2010:165).

Adapun Anderson (Dhieni, 2011:55) mengatakan bahwa kegiatan membaca terkait dengan pengenalan huruf atau aksara, bunyi dari huruf atau rangkaian huruf-huruf, makna atau maksud, pemahaman terhadap makna atau konteks wacana. Sejalan dengan itu, Tzu mengatakan “membaca adalah menerjemahkan simbol (huruf) ke dalam suara yang dikombinasi dengan kata-kata”.

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa membaca adalah suatu proses pengenalan simbol dengan menerjemahkannya kedalam suara yang berbeda-beda dan pemahaman makna dari kombinasi simbol-simbol (huruf). Keterampilan ini berkembang sebagai kegiatan menelaah atau

mengkaji isi dari tulisan, baik secara lisan maupun tulisan dalam hati untuk memperoleh informasi atau pemahaman tentang sesuatu yang terkandung dalam tulisan tersebut.

Keterampilan membaca sangat penting dikuasai oleh anak sejak dini karena akan membantu anak-anak belajar lebih banyak tentang dunia, memahami petunjuk pada tulisan dan gambar sehingga anak akan senang, membaca membantu anak mengumpulkan informasi, membaca sebagai sarana bagi anak untuk mengasah kemampuannya. Membaca dalam proses pembelajaran sangat berperan penting karena anak-anak yang memiliki kemampuan membaca dengan baik maka dapat mengungkapkan apa yang ada dalam pikirannya, sehingga anak akan lebih mudah berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Adapun tahap-tahap perkembangan kemampuan membaca anak usia dini menurut Steinberg (dalam Susanto 2011:90) terdiri dari empat tahap-tahap yaitu: 1) *Tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan*, anak mulai belajar menggunakan dan menyadari bahwa buku ini penting, melihat dan membolak-balikan dan kadang-kadang ia membawa buku kesukaannya. 2) *Tahap membaca gambar*, anak usia TK telah dapat memandang dirinya sebagai pembaca dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku, memberi makna gambar. 3) *Tahap pengenalan bacaan*, anak usia TK telah dapat menggunakan tiga sistem bahasa, seperti fonem (bunyi huruf), semantik (arti kata), dan sintaksis (aturan kata atau kalimat) secara bersama-sama. 4) *Tahap membaca lancar*, pada tahap ini, anak sudah dapat membaca lancar berbagai jenis buku yang berbeda.

PermendikbudNo 137 tahun 2014 (lampiran 1) tentang standar isi PAUD menyatakan pada lingkup perkembangan Mengungkapkan Bahasa dengan Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 5-6 tahun yaitu :

1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks
2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama
3. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung

4. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan)
5. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain
6. Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan
7. Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita

Pada usia 5-6 tahun tersebut akan terlihat bahwa anak-anak lebih dari sekedar melihat-lihat buku dan menikmati setiap tulisan, gambar yang ada di buku. Anak-anak bahkan akan bersikap seperti pembaca dengan memegang buku dan membacanya walaupun belum lancar, dengan itu lingkungan yang paling mendukung anak-anak untuk belajar membaca, seperti membaca dengan suara keras pada siang hari dan sebelum tidur, dan menempatkan buku sesuai usianya di dalam rumah, sehingga anak akan memiliki akses yang luas untuk banyak buku, kegiatan membacakan untuk anak akan sangat membantu aspek perkembangan lainnya pada anak.

Meningkatkan keterampilan membaca anak usia dini, banyak cara yang bisa digunakan oleh pendidik. Hal ini mengingatkan bahwa kemampuan membaca anak sangat penting sebagai persiapan untuk masuk ke jenjang pendidikan berikutnya. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak yaitu melalui media, karena media merupakan salah satu alat penyampaian materi kepada siswa. Dengan hal ini media tidak hanya sebagai alat peraga, tetapi juga sebagai pembawa informasi atau pesan pengajaran kepada peserta didik. Dengan adanya, media pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan sehingga secara tidak langsung kualitas pembelajaran akan meningkat ke arah yang lebih baik dan proses pembelajaran akan berjalan lebih maksimal.

Menurut Dheni (2011:10.4) media adalah “segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian anak didik untuk tercapainya tujuan pendidikan”. Selain itu, Gerlach dan Ely (dalam Fadlillah, 2012:206) mengatakan media adalah “grafik, fotografik, elektronik, atau alat-

alat mekanik untuk menyajikan, memproses, dan menjelaskan informasi lisan atau visual”.

Berdasarkan uraian pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi dari sumber kepada anak didik yang bertujuan agar dapat memberikan merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian anak didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, misalnya dengan menggunakan media audio, media visual, media audio visual. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada anak didik. Media pembelajaran yang dipakai dalam penelitian ini peneliti menggunakan multimedia pembelajaran interaktif.

Meningkatkan keterampilan membaca anak usia dini dapat menggunakan media pembelajaran salah satunya multimedia pembelajaran interaktif. Menurut Robinson (dalam Munir, 2012:2-5) menyatakan multimedia dalam pengembangan adalah presentasi pembelajaran/intruksional yang mengombinasikan tampilan teks, grafis, gambar, animasi, audio dan video, 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 sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan atau membawa sesuatu.

Multimedia pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap), serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendal.

Multimedia yang digunakan dalam penelitian yaitu menggunakan aplikasi macromedia flash yang bisa dimasukkan gambar-gambar, suara, video dan animasi. Sutopo (2003: 60) “*Macromedia Flash* adalah software aplikasi untuk animasi yang digunakan untuk internet. Dengan *Macromedia Flash*, aplikasi web dapat dilengkapi dengan beberapa macam animasi, audio, interaktif animasi dan lain-lain. Animasi hasil dari macromedia *flash* dapat di ubah ke dalam format lain untuk digunakan pada pembuatan desain web yang

tidak langsung mengadaptasi *flash*.” Sedangkan Prasetio (2006: 9) “*Macromedia Flash 8.0* adalah suatu *software* animasi yang dapat digunakan untuk mempermudah penyampaian suatu konsep yang bersifat abstrak yang dalam penerapannya menggunakan komputer dan media *imager projector*”.

Sri (2016:1) *Macromedia Flash 8* adalah sebuah program multimedia dan animasi yang keberadaannya ditujukan bagi pecinta desain dan animasi untuk berkreasi membuat aplikasi-aplikasi unik, animasi-animasi interaktif pada halaman web, film animasi kartun, presentasi bisnis maupun kegiatan. Disamping itu, tidak menutup kemungkinan juga dengan menggunakan secara optimal kemampuan penggunaan fasilitas menggambar dan bahasa pemrograman pada *Flash (Action Script)* ini kita mampu membuat game-game yang menarik.

Berdasarkan beberapa kutipan di atas dipahami bahwa *Macromedia Flash* adalah suatu *software* animasi yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran agar lebih menarik dan mudah di pahami murid dan penerapannya menggunakan komputer dan *imager projector*.

Dengan menggunakan multimedia menggunakan aplikasi *macromedia flash 8* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dalam keterampilan membaca anak. Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan (Rusman, 2012:123).

Berdasarkan dari pengamatan yang dilakukan di TK Negeri Pembina Pagaruyung pada 6 September 2017 yang terletak di daerah Batusangkar. Terdapat 6 lokal yang terdiri dari 5 lokal kelompok B dan 1 lokal kelompok A, dalam 1 lokal terdapat 18 orang anak. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran sentra yang diantaranya yaitu Sentra persiapan, sentra ibadah, sentra balok dan imajinasi, sentra seni, sentra sains dan sentra olah tubuh.

Penulis telah mengamati dan mewawancarai guru kelompok B4 di TK Negeri Pembina Pagaruyung masih ada beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam perkembangan bahasa, jumlah anak di kelompok B4 berjumlah 18 orang murid dari usia 5-6 tahun. Dalam pengamatan penulis menemukan bahwa perkembangan bahasa dalam membaca anak masih ada yang belum berkembang dengan baik sesuai dengan tahap perkembangannya hal tersebut dapat dilihat diantara anak belum bisa membedakan simbol-simbol huruf yang diberikan oleh guru salah satu contohnya anak kurang bisa membedakan simbol (huruf) seperti (p, d, b, q, u, n, w, m), huruf vocal (a, i, u, e, o) dan huruf yang serupa lainnya. Dari pengamatan yang dilakukan penulis, media yang digunakan disekolah untuk meningkatkan keterampilan membaca anak masih berupa kartu huruf dan papan tulis. Di sekolah tersebut belum ada menggunakan media berbasis komputer atau TIK, setelah melakukan wawancara dengan guru TK maka pihak sekolah berkeinginan melihat bagaimana penerapan media berbasis komputer dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* terhadap perkembangan bahasa anak. Karena kurang dan terbatasnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca anak sehingga kegiatan pembelajaran menjadi kurang efektif dan berdampak pada kurangnya penguasaan anak terhadap keterampilan membaca.

Dengan demikian keterampilan membaca anak kurang berkembang dengan baik dan hanya beberapa anak yang dapat memahami simbol yang ditunjukkan oleh guru, oleh sebab itu penulis mengangkat permasalahan tersebut dan memberikan ide dalam pembelajaran di TK tersebut. Dengan Penggunaan media dalam bentuk multimedia pembelajaran interaktif dapat membantu anak dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkret.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Macromedia***



## ***Flash 8* untuk Peningkatan Keterampilan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pembina Pagaruyung”**

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang peneliti uraikan di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca.
2. Terbatasnya penggunaan media pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran menjadi kurang efektif.
3. Belum adanya penggunaan media TIK seperti multimedia interaktif melalui aplikasi *macromedia flash 8* untuk meningkatkan keterampilan membaca di TK Negeri Pembina Pagaruyung.
4. Kurangnya keterampilan membaca dengan sulitnya anak membedakan simbol-simbol huruf yang diberikan oleh guru.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah yang akan diteliti yaitu Pengembangan multimedia Pembelajaran Interaktif menggunakan Aplikasi *macromedia flash 8* untuk Peningkatan Keterampilan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun dan untuk Mencapai Kriteria Valid, Praktis dan Efektif, khusus Efektifitas dilaksanakan dalam Skala Terbatas.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *macromedia flash8* untuk meningkatkan keterampilan membaca anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Pagaruyung yang memenuhi kriteria valid ?
2. Bagaimana menghasilkan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *macromedia flash 8* untuk meningkatkan

keterampilan membaca anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Pagaruyung yang memenuhi kriteria praktis ?

3. Bagaimana penerapan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *macromedia flash 8* untuk meningkatkan keterampilan membaca anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Pagaruyung yang memenuhi kriteria efektif ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuandari pengembangan *macromedia flash 8* ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk merancang media pembelajaran menggunakan aplikasi *macromedia flash 8* untuk meningkatkan keterampilan membaca anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Pagaruyung yang valid.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *macromedia flash 8* untuk meningkatkan keterampilan membaca anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Pagaruyung yang praktis.
3. Untuk menerapkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *macromedia flash 8* untuk meningkatkan keterampilan membaca anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Pagaruyung yang efektif.

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

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan aplikasi yang berisi materi pembelajaran bahasa untuk memfasilitasi keterampilan membaca anak.
2. Jenis media pembelajaran yang dibuat berupa multimedia pembelajaran interaktif yang memuat teks, *image*, animasi dan audio.
3. Aplikasi yang dikembangkan menjadi sebuah pembelajaran yang terdapat didalam menu.
4. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam pengembangan ini adalah media pembelajaran dalam bentuk multimedia pembelajaran interaktif yang mengembangkan keterampilan membaca anak.

5. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dilengkapi dengan media laptop, mouse,

### **G. Pentingnya Pengembangan**

Pentingnya pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Salah satu sumber belajar yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran anak usia dini di TK, khususnya aspek perkembangan keterampilan membaca.
2. Sebagai salah satu sumber belajar yang dapat memberikan wawasan dan pengetahuan baru kepada siswa dan guru tentang penggunaan *macromedia flash 8*.
3. Sebagai salah satu alternatif baru untuk meningkatkan motivasi belajar anak.
4. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk aplikasi tutorial yaitu penyajian materi media pembelajaran dalam bentuk multimedia dengan pola multi arah.

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

#### **1. Asumsi**

Beberapa asumsi yang melandasi penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Anak dapat mengoperasikan komputer dengan baik.
- b. Media yang dikembangkan adalah aplikasi *macromedia flash 8* dalam meningkatkan keterampilan membaca, yang sifatnya sederhana sehingga mudah digunakan.
- c. Kegiatan pembelajaran akan lebih menyenangkan dan lebih terarah.

#### **2. Keterbatasan Pengembangan**

Keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini bertujuan untuk membatasi kajian penelitian sehingga penelitian tetap pada tujuan penelitian yang sudah dirancang oleh peneliti. Keterbatasan yang dibuat dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

Pengembangan aplikasi *macromedia flash 8* dibatasi pada materi pengenalan huruf atau simbol-simbol huruf untuk meningkatkan

keterampilan membaca dengan tema binatang pada anak usia 5-6 tahun, didasarkan pada analisis tema dan indikator membaca anak usia dini 5-6 tahun.

## I. Definisi Operasional

Dalam upaya menghindari kesalah pahaman maka perlu dijelaskan istilah-istilah yang terdapat dalam pengembangan *macromedia flash 8* dalam keterampilan membaca pada anak:

1. **Pengembangan**, berarti menghasilkan atau menyempurnakan produk tertentu, yaitu menghasilkan produk berupa *macromedia flash 8* pada keterampilan membaca anak.
2. **Media Pembelajaran**, adalah suatu alat yang digunakan untuk penyampaian pesan atau informasi dan dapat mempermudah dalam penerimaan informasi sehingga dapat mendorong kemauan belajar anak. Jadi yang penulis maksud adalah media pembelajaran berupa aplikasi *macromedia flash 8* yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran pada anak.
3. **Keterampilan Membaca**, menurut Tzu (dalam Susanto, 2011:89) merupakan menerjemahan simbol (huruf) kedalam suara yang dikombinasikan dengan kata-kata. Kata-kata disusun sehingga anak dapat belajar memahaminya. Kemampuan membaca anak usia dini menurut Steinberg (dalam Susanto, 2011:90) dibagi dalam empat tahap perkembangan sebagai berikut: tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan, tahap membaca gambar, tahap pengenalan bacaan, tahap membaca lancar. Jadi, kemampuan membaca dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenalan bacaan yang terdiri dari bunyi huruf, arti kata, dan aturan kata atau kalimat. Sehingga kegiatan mendapatkan makna dari apa yang tertulis dalam teks dan gambar.
4. **Macromedia Flash 8**, adalah sebuah program multimedia dan animasi yang keberadaannya ditujukan bagi pecinta desain dan animasi untuk berkreasi membuat aplikasi-aplikasi unik, animasi-animasi interaktif pada

halaman web, film animasi kartun, presentasi bisnis maupun kegiatan. Jadi *macromedia flash 8* yang dimaksud disini adalah suatu softwer animasi yang digunakan oleh guru untuk membantu meningkatkan keterampilan membaca anak yang penerapannya menggunakan komputer dan *imager proyektor* sehingga dalam penyampaian pembelajaran lebih menarik.

5. **Validitas**, merupakan suatu skala atau instrumen pengukur dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila instrumen tersebut menjalankan fungsi ukurnya, atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Sedangkan tes yang memiliki validitas rendah akan menghasilkan data yang tidak relevan dengan tujuan pengukuran. Ketepatan pada validitas suatu alat ukur tergantung pada kemampuan alat ukur tersebut mencapai tujuan pengukuran yang dikehendaki dengan tepat. Suatu tes yang dimaksudkan untuk mengukur penggunaan *macromedia flash 8* pada peserta didik dan kemudian memberikan hasil pengukuran dalam pengembangan *macromedia flash 8* dalam meningkatkan keterampilan menyimak dan membaca pada peserta didik.
6. **Praktikalitas**,berhubungan dengan kemudahan peseta didik dalam penggunaan *macromedia flash 8*, kemudahan dalam penggunaan *macromedia flash 8* dapat dilihat dari beberapa kriteria, yang meliputi tampilan yang menarik, petunjuk dalam penggunaan jelas dan mudah dipahami, penggunaan *macromedia flash 8* membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari, dan *macromedia flash 8* menambah motivasi siswa untuk belajar.
7. **Efektivitas**,dalam penelitian ini artinya seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang terlebih dahulu ditentukan yang menyatakan seberapa jauh target telah tercapai. Di mana semakin besar pencapaian target yang dicapai, makin tinggi efektifitasnya atau minimal sebanding antara pencapaian target dan usaha tersebut. Menurut Drucker dan Bram (dalam Izzudin, 2013:26), efektifitas merupakan suatu pengukuran dalam arti tercapainya tujuan yang telah ditentukan sebelumnya, maka efektifitas

dapat didefinisikan dengan melakukan pekerjaan yang benar. Terdapat beberapa macam efektifitas yaitu: aktifitas, motivasi, minat, hasil belajar. Pada penelitian ini penulis menggunakan efektifitas dalam hasil keterampilan membaca siswa.

“Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik yang berorientasi pada proses belajar mengajar yang dialami siswa“ (Sudjana, 2009:151). Sementara menurut Gronlund hasil belajar adalah suatu bagian pelajaran misalnya suatu unit, bagian ataupun bab tertentu mengenai materi tertentu yang telah dikuasai siswa.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, maka dapat dipahami bahwa hasil belajar adalah suatu hasil dari upaya, usaha seseorang atau pengalaman untuk mendapatkan informasi tertentu. Sehingga adanya perubahan yang mencakup kognitif, afektif dan psikomotorik.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Landasan Teori

##### 1. Perkembangan Keterampilan Bahasa

###### a. Perkembangan Bahasa

Sejak bayi, anak sudah memiliki kemampuan berbahasa. Sederhana apapun, bayi sudah dapat menangkap bunyi-bunyian atau tanda yang diberikan oleh orang-orang terdekat di lingkungannya. Seiring dengan bertambahnya usia, perkembangan bahasa anak akan terus berkembang semakin kompleks.

Menurut Sumatri dan Nana perkembangan bahasa terbagi atas dua periode besar yaitu periode Pralinguistik (0-1 tahun) dan Linguistik (1-5 tahun). Mulai periode linguistik inilah mulai saat anak mengucapkan kata-kata yang pertama. Yang merupakan saat paling menakutkan bagi orang tua. Periode linguistik terbagi dalam tiga fase yaitu: fase satu kata atau *Holofrase*, fase lebih dari satu kata, fase diferensiasi. (2011:68)

Menurut Vygotsky ada 3 (tiga) tahap perkembangan bahasa anak yang menentukan tingkat perkembangan berfikir, yaitu tahap eksternal, egosentris, dan internal yaitu sebagai berikut: *pertama*, tahap eksternal yaitu tahap berfikir dengan sumber berfikir anak berasal dari luar dirinya. Sumber eksternal tersebut terutama berasal dari orang dewasa yang memberi pengarahan kepada anak dengan cara tertentu. Misalnya orang dewasa bertanya kepada seorang anak, "apa yang sedang kamu lakukan?" kemudian anak tersebut meniru pertanyaan, "apa?" Orang dewasa memberikan jawabannya, "melompat". *Kedua*, tahap egosentris yaitu suatu tahap ketika pembicaraan orang dewasa tidak lagi menjadi persyaratan. Dengan suara khas, anak berbicara seperti jalan pikirannya, misalnya "saya melompat", "ini kaki", "ini tangan, "ini mata". *Ketiga*, tahap internal yaitu suatu tahap ketika anak dapat menghayati proses berfikir, misalnya, seorang anak sedang menggambar suasana malam. Pada tahap ini, anak memproses

pikirannya dengan pikirannya sendiri, ”apa yang harus saya gambar? Saya tahu saya sedang menggambar bintang dan bulan di langit” (Santrock, 2011:56).

Menurut Yusuf perkembangan bahasa berkaitan erat dengan perkembangan berfikir anak. Perkembangan fikiran dimulai pada usia 1,6-2,0 tahun, yaitu pada saat anak dapat menyusun kalimat dua atau tiga kata. Lebih lanjut dijelaskan bahwa dalam berbahasa anak dituntut untuk menuntaskan atau menguasai tugas pokok perkembangan bahasa. Adapun tugas tersebut adalah: a) Pemahaman, yaitu kemampuan memahami makna ucapan orang lain; b) Pengembangan perbendaharaan kata; c) Penyusunan kata-kata menjadi kalimat; dan d) Ucapan. Kemampuan mengucapkan kata-kata merupakan hasil belajar melalui imitasi terhadap suara-suara yang didengar anak dari orang lain. (2014:119)

PermendikbudNo 137 tahun 2014 (lampiran 1) tentang standar isi PAUD menyatakan pada lingkup perkembangan Mengungkapkan Bahasa dengan Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 5-6 tahun yaitu :

- 1) Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks
- 2) Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama
- 3) Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung
- 4) Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan)
- 5) Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain
- 6) Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan
- 7) Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita

Perkembangan bahasa anak dilengkapi dan diperkaya oleh lingkungan masyarakat dimana mereka tinggal. Hal ini berarti proses pembentukan kepribadian yang dihasilkan dari pergaulan dengan masyarakat sekitar akan memberi ciri khusus dalam perilaku berbahasa. Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa perkembangan bahasa merupakan hasil kombinasi seluruh sistem perkembangan anak, karena kemampuan bahasa sensitif terhadap



keterlambatan atau kerusakan pada sistem yang lain. Kemampuan berbahasa melibatkan kemampuan motorik, psikologis, emosional dan sosial. Seperti kemampuan motorik, kemampuan bayi untuk berbahasa terjadi secara bertahap, sesuai dengan tahapan perkembangan berfikirnya dan juga perkembangan usianya.

#### **b. Ciri-ciri Bahasa**

Adapun ciri-ciri bahasa menurut Brown dkk sebagai berikut: 1) Alat komunikasi, bahasa mengijinkan kata berkomunikasi dengan satu atau lebih orang yang memahami bahasa kita. 2) Simbol arbitrer, bahasa menciptakan sebuah hubungan arbitrer antara symbol dan acuannya, sebuah ide, sebuah hal, sebuah proses, sebuah hubungan dan sebuah deskripsi. 3) Terstruktur secara regular, bahasa memiliki sebuah struktur hanya susunan yang terpola, penyusunan yang berbeda akan menghasilkan makna yang berbeda. 4) Terstruktur di berbagai tingkatan, struktur bahasa bisa dianalisis di lebih dari satu tingkatan 5) Generatif, produktif, dalam batasan-batasan struktur linguistik, pengguna bahasa bisa memproduksi ucapan-ucapan baru. 6) Dinamis, bahasa terus berkembang (Robert, 2006:291).

#### **c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa**

Menurut Vygotsky Setelah membahas periode perkembangan bahasa di atas, terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa, yaitu: 1) Kognisi, Proses Memperoleh Pengetahuan. 2) Pola komunikasi dalam keluarga. 3) Jumlah Anak atau Jumlah Keluarga. 4) Posisi Urutan Kelahiran. 5) Kedwibahasaan/ pemakaian dua bahasa (Sumatri dan Nana, 2011:70).

Mendukung pendapat di atas menurut Yahyaterdapat juga faktor lain yaitu perkembangan bahasa dipengaruhi oleh faktor-faktor sebagai berikut: 1) Faktor kesehatan, kesehatan merupakan faktor yang sangat mempengaruhi perkembangan bahasa anak terutama pada usia awal kehidupannya, 2) Intelegensi perkembangan bahasa anak dapat dilihat dari tingkat

intelengensinya. 3) Status sosial-ekonomi keluarga. Beberapa studi tentang hubungan antara perkembangan bahasa dengan status sosial-ekonomi keluarga menunjukkan bahwa anak yang berasal dari keluarga miskin mengalami kelambatan dalam perkembangan bahasa dibandingkan dengan anak yang berasal dari keluarga yang lebih baik, 4) Jenis kelamin (*Sex*). Pada tahun pertama usia anak, tidak ada perbedaan dalam vokalisasi antara pria dan wanita. Namun mulai usia dua tahun, anak wanita menunjukkan perkembangan yang lebih cepat dari anak pria, 5) Hubungan keluarga, Hubungan ini dimaknai sebagai proses pengalaman berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan keluarga.(2012:55)

Berdasarkan kutipan di atas, maka dapat dipahami bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa yaitu adanya: Pengaruh kesehatan anak sejak dini karena dari usia 0-6 anak mengalami tahap perkembangan sehingga dapat mempengaruhi perkembangan bahasanya apabila anak tidak melalui proses tersebut. Pengaruh status sosial-ekonomi yaitu adanya perbedaan orang miskin dan orang kaya sehingga, orang miskin lebih banyak mengalami keterlambatan berbahasa. Apabila orang akan menyekolahkan anaknya disekolah yang ternama untuk mendapatkan pengetahuan sedangkan anak yang dari kalangan miskin akan mencari nafkah bersama orang tua mereka. Jenis kelamin, rata-rata perkembangan bahasa anak perempuan lebih cepat dibandingkan anak laki-laki.

## **2. Keterampilan Membaca**

### **a. Hakikat Membaca untuk Anak Usia Dini**

Membaca sangat penting diajarkan kepada anak usia dini karena dengan membaca akan dapat membantu anak dalam mengenal simbol-simbol huruf, membaca kata-kata sederhana, dan juga menemukan makna dari tulisan.

Menurut Gray kategori membaca dibedakan menjadi tiga, yaitu kategori sempit, agak luas, dan luas. Pengertian membaca dalam kategori sempit, dikatakan bahwa membaca merupakan pengenalan bacaan atau lambang tertulis. Misalnya ketetapan pemahaman kata, waktu pengenalannya, kecepatan memahami

kata dan frasa, dan gerakan mata antara baris-baris kalimat. Kategori yang agak luas, selain pengenalan lambang, pengertian membaca mencakup pengenalan unsur-unsur makna secara tepat beserta pemahaman yang sesuai dengan pengertian membaca pada kategori pertama, yaitu kategori yang sempit, karena pembelajaran yang dilakukan baru pada tahap pengenalan membaca, pengenalan bacaan, atau lambang tulis (Susanto, 2011:88).

Memperjelas hal di atas Menurut Crawley dan Mountain membaca pada hakikatnya yaitu:

Suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktifitas visual, berpikir, *psikologistik* dan *metakognitif*. Sebagai proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis (huruf) kedalam kata-kata lisan. Sebagai suatu proses berpikir, membaca mencakup aktifitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis dan pemahaman kreatif. Pengenalan kata bisa berupa aktifitas membaca kata-kata dengan menggunakan kamus. Sedangkan menurut Klein mengemukakan definisi “membaca merupakan suatu proses, membaca adalah strategis dan membaca merupakan interaktif” (Rahim, 2008:2).

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa hakikat membaca untuk anak usia dini adalah membaca pada anak baru mengenal tahap pengenalan membaca, pengenalan bacaan, atau lambang tulis dengan proses menerjemahkan simbol-simbol tulis kedalam bunyi untuk mendapatkan informasi dari teks dan pengetahuan memiliki peran untuk membentuk makna dan juga sebagai alat mengekspresikan diri.

#### **b. Pengertian Membaca untuk Anak Usia Dini**

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* mengemukakan bahwa “membaca merupakan melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis (dengan melisankan atau hanya dalam hati). Menurut definisi ini, membaca diartikan sebagai kegiatan menelaah atau mengkaji isi dari tulisan, baik secara lisan maupun tulisan dalam hati untuk memperoleh informasi atau pemahaman tentang sesuatu yang terkandung dalam

tulisan tersebut”. Sedangkan Steinberg mengatakan membaca dini adalah membaca yang diajarkan secara terprogram kepada anak prasekolah. Program ini menumpukan perhatian pada perkataan-perkataan utuh, bermakna dalam konteks pribadi anak-anak dan bahan-bahan yang diberikan melalui permainan dan kegiatan yang menarik sebagai perantara pembelajaran (Susanto, 2011:83).

Menurut Iskandarwassid dan Sunendar (2011:245) keterampilan membaca pada umumnya diperoleh dengan cara mempelajarinya disekolah. Fakta di lapangan menunjukan bahwa masyarakat negara maju ditandai oleh telah berkembangnya budaya baca. Negara-negara yang masyarakatnya sangat maju dan kuat, misalnya: Negara Amerika, Jepang, Australia, Prancis, dan sebagainya, dalam diri masyarakatnya sudah tertanam kebiasaan membaca yang tinggi. Membaca merupakan kegiatan untuk mendapatkan makna dari apa yang tertulis dalam teks. Untuk keperluan tersebut, selain perlu menguasai bahasa yang dipergunakan, seorang pembaca perlu juga mengaktifkan berbagai proses mental dalam sistem kognisinya.

Selain itu, Tzu (dalam Susanto, 2011:84) mengatakan bahwa pengertian membaca adalah “menerjemahkan simbol-simbol (huruf) ke dalam suara yang dikombinasikan dengan kata-kata. Kata-kata disusun sehingga anak dapat belajar memahaminya dan anak dapat membaca catatan”. Sedangkan menurut Dhieni membaca adalah:

Keterampilan bahasa tulis yang bersifat reseptif. Keterampilan membaca termasuk kegiatan yang kompleks dan melibatkan berbagai kegiatan seperti mengenali huruf atau aksara dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi dari huruf atau rangkaian huruf-huruf, maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan.(2011:55)

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa kegiatan membaca terkait dengan pengenalan simbol (huruf) atau aksara, bunyi dari huruf atau rangkaian huruf-huruf, dan makna atau maksud, pemahaman terhadap makna serta bahan-bahan yang diberikan melalui permainan dan kegiatan yang menarik dalam perantara proses pembelajaran. Dan juga membaca merupakan suatu proses memahami

kata dan memadukan arti kata menjadi sebuah kalimat, sehingga dapat memperoleh informasi yang terdapat dalam tulisan tersebut dengan menggunakan bahasa sendiri.

### c. Tujuan Membaca pada Anak Usia Dini

Tujuan membaca pada anak usia Taman Kanak-Kanak menurut Brewer adalah “tujuan yang merupakan persiapan membaca, karena pada saat ini belum terjadi kegiatan membaca yang sebenarnya, karena kegiatan ini baru bagian awal dari kegiatan membaca” (Susanto, 2011:87).

Selanjutnya, Gordon dan Brown dalam mengajarkan keterampilan membaca perlu dipersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan perbendaharaan kata, keingintahuan anak tentang bacaan, dan perbedaan visual dalam membelajarkan keterampilan membaca dan menyarankan agar sekolah memberikan berbagai kegiatan yang dengan kesiapan membaca kegiatan tersebut yaitu: 1) mengembangkan kemampuan berbicara dan mendengarkan, melalui percakapan, mendeskripsikan bahasa, memberikan balikan, dan kegiatan mendengarkan percakapan yang berarti, 2) membantu anak mendengarkan fonem (suara bahasa) melalui kegiatan percakapan dalam permainan bahasa, 3) memberikan banyak kesempatan kepada anak untuk membuat hubungan antara bahasa lisan dan bahasa tulis 4) memberikan penekanan dalam kegiatan membaca permulaan yang dilakukan oleh anak, 5) mengisi lingkungan anak dengan kata-kata tulis, agar anak menjadi lebih mengerti arti bahasa tulis dan 6) menggunakan bahasa yang jelas dan terang dalam pengajaran membaca (Susanto, 2011:84-87)

Adapun Ahli membaca Steve Shahl menyatakan bahwa tujuan instruksi membaca seharusnya dapat membantu murid untuk: mengenali kata secara otomatis, memahami teks, termotivasi untuk baca dan mengenalkan bacaan (Santrock, 2011:420).

Sedangkan menurut Prasetyono (2008:59-60) “membaca bukan hanya sekedar membaca, tetapi aktifitas ini mempunyai tujuan, yaitu untuk mendapatkan sejumlah informasi baru. Di balik aktifitas membaca, terdapat tujuan yang lebih spesifik, yakni sebagai kesenangan, meningkatkan pengetahuan dan untuk dapat melakukan suatu pekerjaan”. Berikut ini adalah

beberapa penjelasan dari tujuan aktifitas membaca: 1) Membaca sebagai suatu kesenangan tidak melibatkan proses pemikiran yang rumit. Aktifitas ini biasanya dilakukan untuk mengisi waktu senggang. 2) Membaca untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan, seperti membaca buku pelajaran atau buku ilmiah. 3) Membaca untuk dapat melakukan suatu pekerjaan atau profesi. Sedangkan tujuan membaca permulaan untuk anak usia dini 5-6 tahun RA atau TK mengacu pada peraturan menteri pendidikan nasional nomor 58 (2009:10), tentang standar pendidikan anak usia dini yaitu untuk berkomunikasi secara lisan, memiliki pembendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol unruk persiapan membaca.

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa tujuan membaca yaitu: dengan membaca anak mudah mendapatkan hiburan baik yang bersifat menghibur maupun pengetahuan, wawasan dan mendapatkan pekerjaan pada saat anak dewasa nanti. Dengan membaca anak tidak akan mudah dipengaruhi oleh orang lain dan kegiatan membaca memiliki tujuan yang bermanfaat dalam kehidupan manusia, terutama dalam kehidupan masa anak-anak, karena pada masa ini anak- anak sangat cepat untuk menerima rangsangan dan stimulus yang diberikan pendidik.

#### **d. Tahap-tahap Perkembangan Kemampuan Membaca**

Adapun tahap-tahap perkembangan kemampuan membaca anak usia dini menurut Steinberg terdiri dari empat tahap-tahap yaitu:

- 1) *Tahap timbulnyakesadaranterhadap tulisan*, anak mulai belajar menggunakan dan menyadari bahwa buku ini penting, melihat dan membolak-balikan dan kadang-kadang membawa buku kesukaannya.
- 2) *Tahap membaca gambar*, anak usia TK telah dapat memandang dirinya sebagai pembaca dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku, memberi makna gambar.
- 3) *Tahap pengenalan bacaan*, anak usia TK telah dapat menggunakan tiga sistem bahasa, seperti fonem (bunyi huruf), semantik (arti kata), dan sintaksis (aturan kata atau kalimat) secara bersama-sama.
- 4) *Tahap membaca lancar*, pada tahap ini, anak sudah dapat membaca lancar berbagai jenis buku yang berbeda (Susanto, 2011:90).

Sedangkan menurut Raines dan Canad mengungkapkan bahwa tahap-tahap membaca sebagai berikut:

“proses membaca bukanlah kegiatan menerjemahkan 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 dibaca anak dengan pengalaman yang pernah diperolehnya. Tahap pertama, dalam membaca adalah dengan melihat tulisan dan memprediksi artinya. Tahap kedua adalah memastikan arti tulisan yang diprediksi sebelumnya sehingga diperoleh keputusan untuk melanjutkan bacaan berikutnya meskipun terdapat kemungkinan kesalahan dalam memprediksi. Tahap ketiga adalah mengintegrasikan informasi baru dengan pengalaman sebelumnya. Dengan demikian, pemahaman tentang bacaan dapat diperoleh setelah anak membaca seluruh teks. Tingkat pemahaman anak dalam membaca sangat dipengaruhi oleh kualitas prediksi. Contoh tulisan, dan pengetahuan anak (Dhieni, 2011:3.17-3.18).

Beberapa tahapan perkembangan membaca anak usia dini menurut Kartono dkk adalah sebagai berikut:

- 1) Tahap *Magical Stage* (Tahap Fantasi), anak mulai belajar menggunakan buku, mulai berfikir bahwa buku itu penting, melihat atau membolak-balikan buku dan kadang-kadang anak membawa buku kesukaannya.
- 2) *Self concept stage* (Tahap Pembentukan konsep diri) anak memandang dirinya sebagai pembaca dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku, memberi makna pada gambar atau pengalaman sebelumnya dengan buku, menggunakan bahasa buku meskipun tidak cocok dengan tulisan.
- 3) *Brigging Reading Stage* (Tahap Membaca Gambar), anak menjadi sadar pada cetakan yang tampak serta dapat menemukan kata yang sudah dikenal, dapat mengungkapkan kata-kata yang memiliki makna dengan dirinya, dapat mengulang kembali cerita yang tertulis, dapat mengenal cetakan kata dari puisi atau lagu yang dikenalnya serta sudah mengenal abjad.
- 4) *Take off Reader Stage* (Tahap Pengenalan Bacaan), anak tertarik pada bacaan, mulai mengingat kembali cetakan pada konteksnya, berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan serta membaca berbagai tanda seperti kotak susu, pasta gigi atau papan iklan.
- 5) *Independent Reader Stage* (Tahap Membaca Lancar), anak dapat membaca berbagai jenis buku yang berbeda secara bebas, menyusun pengertian dari tanda, pengalaman dan isyarat yang

dikenalnya, dapat membuat perkiraan bahan- bahan bacaan. (2014:65-66)

Mendukung hal tersebut menurut Prasetyono menyatakan bahwa:

Anak yang sedang membaca berarti sedang membangun kepribadian dan kemampuannya. Oleh karena itu, tahapan menuju proses kegemaran membaca berkaitan erat dengan sebuah kerangka tindakan AIDA (*Attention, Interest, Desire, Action*). Rasa keingintahuan atau perhatian (*attention*) terhadap suatu objek dapat menimbulkan rasa ketertarikan atau menaruh minat pada sesuatu (*interest*). Rasa ketertarikan akan menimbulkan rangsangan atau keinginan yang tinggi dalam diri seorang anak akan menimbulkan gairah untuk terus membaca (*action*), sehingga anak selalu berusaha untuk mendapatkan bacaan untuk memenuhi kebutuhannya. Anak yang mempunyai kebiasaan membaca, ditunjukkan oleh kesediaannya untuk mendapatkan sejumlah bacaan dan kemudian membacanya atas dasar kesadarannya sendiri.(2008:58)

Berdasarkan beberapa kutipan tersebut maka dapat dipahami bahwa tahapan membaca memiliki kaitan dengan kerangka tindakan (AIDA) attention (perhatian), interest (rasa ketertarikan), desire (menimbulkan keinginan), action (pelaksanaan atau tindakan). Sedangkan tahapan perkembangan membaca terdiri dari lima tahapan: tahapan fantasi, tahapan pembentukan konsep diri, tahapan membaca gambar, tahapan pengenalan bacaan dan terakhir tahapan membaca lancar agar kemampuan membaca anak berkembang dengan optimal perlu diberikan rangsangan sesuai dengan perkembangan usia anak. Dan anak mulai senang melihat tulisan dan mendengarkan orang lain membacaknya. Anak senang membaca, dan anakmampumenggunakan 3sistem bahasayaitubunyahurufataubunyi kata,arti dari katadan anakmulai menunjukkankesadarangramatis atauberbicaramenggunakan kalimat sederhana.



#### e. Pentingnya Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca sangat penting dimiliki anak. anak-anak yang gemar membaca akan mempunyai rasa kebahasaan yang lebih tinggi. Menurut Mary Leonhardt ada beberapa alasan pentingnya mengajar membaca pada anak sebagai berikut yaitu:

- 1) anak yang senang membaca akan membaca dengan baik, sebagian besar waktunya digunakan untuk membaca.
- 2) anak-anak yang gemar membaca akan mempunyai rasa kebahagiaan yang lebih tinggi. Mereka akan berbicara, menulis, dan memahami gagasan-gagasan rumit secara lebih baik.
- 3) membaca akan memberikan wawasan yang lebih luas dalam segala hal, dan membuat belajar lebih mudah.
- 4) kegemaran membaca akan memberikan beragam perspektif kepada anak.
- 5) membaca dapat membantu anak untuk memiliki rasa kasih sayang.
- 6) anak-anak yang gemar membaca dihadapkan pada suatu dunia yang penuh dengan kemungkinan dan kesempatan.
- 7) anak-anak yang suka membaca akan mampu mengembangkan pola berpikir yang kreatif dalam diri mereka (Dhieni, 2011:5.4).

Sejalan dengan pendapat Steinberg yang menyatakan bahwa keterampilan membaca ialah:

“Belajar membaca anak usia dini memiliki empat keuntungan dilihat dari segi proses mengajar sebagai adalah belajar membaca dini memenuhi rasa ingin tahu anak, situasi akrab dan informal di rumah dan di KB atau TK merupakan faktor kondusif bagi anak untuk belajar, anak-anak yang berusia dini umumnya perasaan dan mudah terkesan serta diatur, anak-anak yang berusia dini dapat mempelajari sesuatu dengan cepat” (Dhieni, 2011:5.3).

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa kemampuan membaca pada anak sangat penting, dengan belajar membaca anak yang gemar membaca dapat rasa kebahagiaan yang lebih tinggi, membaca dapat memberikan anak wawasan, ilmu pengetahuan yang luas dalam segala hal dan membuat belajar jadi mudah dan mampu mengembangkan pola berpikir yang kreatif, sehingga anak akan memberi pengaruh positif dalam perkembangan bahasa untuk pendidikan selanjutnya. Anak usia dini yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi tentang belajar membaca maka anak mudah

untuk membaca kata-kata sederhana, mengetahui simbol huruf, dan makna apa yang terdapat dalam tulisan dengan cepat.

**f. Prinsip-prinsip Pembelajaran Membaca untuk Anak Usia Dini**

Prinsip pembelajaran membaca menurut Susanto, adalah “prinsip pembelajaran untuk menimbulkan kebiasaan dan minat membaca pada anak. Prinsip ini perlu diketahui, terutama bagi tingkat dasar agar anak memperoleh pengalaman belajar yang baik dan menyenangkan dalam belajar membaca tingkat dasar”.(2011:88)

Sejalan dengan itu Susantomemaparkan “Pembelajaran membaca di Taman Kanak-Kanak harus benar-benar dilakukan dengan sistematis, artinya sesuai dengan kebutuhan, minat, perkembangan, dan karakteristik anak. Proses pembelajaran, alat-alat permainan (media pembelajaran) yang digunakan, harus memperhatikan hal ini, dan lingkungan belajar harus kondusif. Hal ini sangat penting, sebab bila anak mengalami kegagalan pada periode ini, akan berpengaruh terhadap kemampuan berbahasa anak, baik keterampilan ekspresif maupun reseptif”.(2011:55).

Dalam mengajarkan membaca harus memperhatikan prinsip pembelajaran anak usia dini. Torrey menyatakan bahwa prinsip pembelajaran membaca untuk anak usia dini yaitu: membuat anak agar tertarik dalam kegiatan membaca, sehingga kegiatan ini menjadi kegiatan yang menyenangkan. Jika anak sudah memiliki rasa senang membaca, akan lebih mudah untuk dibimbing dalam kegiatan belajar membaca yang lebih kompleks. Kegemaran membaca ini akan lebih tepat bila sudah ditanamkan sejak dini, sehingga kegiatan membaca bukan suatu beban melainkan menjadi suatu kebutuhan.(Susanto, 2011:89)

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini harus sesuai dengan kebutuhan, minat, perkembangan anak dan juga sesuai dengan karakteristik anak,

alat permainan (media pembelajaran) harus diperhatikan agar anak tertarik untuk kegiatan belajar membaca dan anak mudah dibimbing dalam belajar membaca selanjutnya. Kegiatan belajar membaca yang kompleks dapat menciptakan rasa senang membaca bagi anak, sehingga menumbuhkan kegemaran dalam membaca. Bila kegemaran membaca ini ditanamkan sejak dini maka kegiatan membaca bukan suatu beban melainkan menjadi suatu kebutuhan bagi anak.

**g. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca**

Kemampuan membaca sama halnya dengan kemampuan menulis merupakan kegiatan yang kompleks, artinya banyak segi dan faktor yang mempengaruhinya. Adapun menurut Anderson faktor yang mempengaruhinya adalah:

- 1) Faktor motivasi akan menjadi pendorong semangat anak untuk membaca. Motivasi merupakan faktor yang cukup besar pengaruhnya terhadap kemampuan membaca anak. Cara yang dapat dilakukan agar anak termotivasi dalam membaca adalah menyediakan bahan bacaan yang berkualitas tinggi memiliki hubungan dengan kehidupan mereka.
- 2) Faktor lingkungan keluarga. Dalam keluarga orang tua yang lebih besar berperan sebagai model perilaku budaya tulis, sehingga sejak kecil anak kecil telah terlihat dalam kegiatan baca tulis, anak sangat membutuhkan keteladanan dalam membaca, keteladanan itu harus sering mungkin ditunjukkan kepada anak oleh orang tuanya.
- 3) Bahan bacaan. Minat membaca serta kemampuan membaca juga dipengaruhi oleh bahan bacaan, bahan bacaan yang terlalu sulit untuk seseorang dapat memamatkan selera membaca, dalam hal ini ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan yaitu topik atau isi bacaan dan keterbacaan. (Dhieni, 2015:5.19).

Jadi dapat dipahami bahwa belajar membaca banyak dipengaruhi oleh beberapa faktor, oleh karena itu perlu orang tua dan pendidik dapat memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kemampuan membaca anak. Dalam memberikan

motivasi belajar membaca kepada anak, orang tua dan pendidik harus menyediakan bahan bacaan yang menarik, mendukung untuk belajar membaca anak, agar anak dapat giat belajar membaca. Begitu juga dengan lingkungan keluarga, orang tua yang sering memperlihatkan sejak kecil sikap belajar membaca kepada anak, sikap tersebut akan menumbuhkan minat dan gemar membaca. Oleh karena itu, kemampuan membaca anak dapat dipengaruhi oleh faktor motivasi, lingkungan keluarga, bahan bacaan.

#### **h. Indikator Keterampilan Membaca Anak Usia Dini**

Adapun tahap-tahap perkembangan kemampuan membaca anak usia dini menurut Steinberg terdiri dari empat tahap-tahap yaitu:

- 1) *Tahap timbulnyakesadaranterhadap tulisan*, anak mulai belajar menggunakan dan menyadari bahwa buku ini penting, melihat dan membolak-balikan dan kadang-kadang membawa buku kesukaannya.
- 2) *Tahap membaca gambar*, anak usia TK telah dapat memandang dirinya sebagai pembaca dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku, memberi makna gambar.
- 3) *Tahap pengenalan bacaan*, anak usia TK telah dapat menggunakan tiga sistem bahasa, seperti fonem (bunyi huruf), semantik (arti kata), dan sintaksis (aturan kata atau kalimat) secara bersama-sama.
- 4) *Tahap membaca lancar*, pada tahap ini, anak sudah dapat membaca lancar berbagai jenis buku yang berbeda (Susanto, 2011:90).

Jadi penulis memilih indikator keterampilan membaca anak usia dini berdasarkan tahap-tahap perkembangan keterampilan membaca pada *Tahap pengenalan bacaan*, anak usia TK telah dapat menggunakan tiga sistem bahasa, seperti fonem (bunyi huruf), semantik (arti kata), dan sintaksis (aturan kata atau kalimat) secara bersama-sama, sesuai dengan tahap perkembangan bahasa anak pada usia 5-6 tahun.

### 3. Media Pembelajaran

#### a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Fauziddin pada umumnya ada empat hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan media, yaitu:

1) Selalu dalam keadaan siap pakai, Media yang digunakan hendaknya dalam keadaan siap pakai, sehingga setiap saat bisa dipergunakan dalam proses pembelajaran dikelas. 2) Sesuai dengan usia anak, media yang tidak sesuai dengan perkembangan anak menyebabkan kebingungan dan bila media itu digunakan akan menimbulkan kerancuan. Hal ini karena daya pikir anak masih terbatas. Jadi media harus dibuat sederhana mungkin dan disesuaikan dengan daya pikir anak. 3) Tidak terbuat dari bahan yang berbahaya, bahan yang dipakai untuk media harus dipastikan tidak berbahaya seperti: (benda tajam, benda yang menimbulkan alergi, dan lain sebagainya) bagi anak. 4) Mudah dipahami anak, baik atau buruknya media tidak ditentukan oleh bagus dan kurang bagusnya bahan yang dipakai, namun lebih kepada kesesuaian antara media dengan materi yang disampaikan. Dengan media yang tepat, maka akan membantu anak untuk lebih memahami materi yang disampaikan, dan dapat memperkuat daya ingat anak, bahkan sampai akhir hayatnya. (2014:35)

Miarso menjelaskan media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar untuk pemahaman bagi peserta didik bukan berarti media pembelajaran untuk menutupi kekurangan guru dalam menyampaikan materi. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan dalam pembelajaran atau pelatihan (Fadhillah, 2012: 9).

Sejalan dengan pendapat di atas menurut Usman ada beberapa pengertian media. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara. Sedangkan *National Education Association* (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau

dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat dipengaruhi efektifitas program instructional.(2002:11)

Mendukung hal tersebut Miarso menyebutkan bahwa yang dinamakan media pembelajaran ialah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian dan kemauan sipelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Menurut Abhamda (2010:2) “media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam proses belajar mengajar atau instruksional yang bisa mempermudah pencapaian tujuan belajar mengajar yang lebih efektif serta memiliki sifat mendidik” (Fadhillah, 2012:7).

Berdasarkan kutipan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat untuk mempermudah proses belajar mengajar di suatu lembaga pendidikan untuk menyampaikan informasi yang dilakukan secara sengaja artinya media yang terdapat disekitar lingkungan sekolah dan luar sekolah yang tidak mendidik bukan media pembelajaran.

#### **b. Ciri-ciri Media Pembelajaran**

Mengenal media pembelajaran tidak terlepas dari ciri-ciri media pembelajaran menurut Asyad menyatakan ciri-ciri media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan panca indra.
- 2) Media pembelajaran memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software*/perangkat lunak.
- 3) Penekanan media pembelajaran terdapat pada visual dan audio
- 4) Media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar, baik dalam kelas maupun luar kelas.
- 5) Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.
- 6) Media pembelajaran dapat digunakan secara massa (misalnya: radio, televisi) kelompok besar dan kelompok kecil atau perorangan) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi dan

manajemen yang berhubungan dengan suatu ilmu (Sahlan dan Teguh, 2012:111).

Sedangkan menurut Gerlach dan Ely menyatakan terdapat tiga ciri media:

1) ciri fiksatif, kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan dan merekomendasikan, merekonstruksikan suatu peristiwa atau objek. 2) ciri manipulatif, transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu lama dapat disajikan kepada siswa dalam waktu sekejap dengan dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. 3) ciri distributif, ciri ini memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasi melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu (Rusman, 2012:167).

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat dipahami ciri-ciri media pembelajaran yaitu media pembelajaran mampu untuk (merekam, menyimpan, merekomendasikan dan melestarikan suatu objek atau kejadian), mampu menyampaikan kandungan pesan atau isi kepada peserta didik dan media pembelajaran juga memiliki ciri manipulatif.

### c. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Asnawir dan Usman menyatakan beberapa prinsip dalam penggunaan media pembelajaran sebagai berikut:

1) Penggunaan media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai bagian yang integral dari suatu sistem pembelajaran. 2) Media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah pembelajaran. 3) Guru hendaknya dapat menguasai teknik-teknik penggunaan media pembelajaran yang digunakan. 4) Guru seharusnya memperhitungkan untung ruginya pemanfaatan suatu media pembelajaran. 5) Penggunaan media pembelajaran harus diorganisasikan secara sistematis. 6) Jika sekiranya suatu pokok bahasan memerlukan lebih dari beberapa macam media, guru dapat memanfaatkan multimedia yang menguntungkan dan memperlancar proses belajar mengajar (Sahlan dan Teguh, 2012: 109).

Sedangkan menurut Rusman menyatakan prinsip media pembelajaran diataranya sebagai berikut:

1) Efektifitas, pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan pada ketepatangunaan (efektifitas) dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran atau pembentukan kompetensi. 2) Relevansi, kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan karakteristik materi pelajaran, potensi dan perkembangan siswa serta dengan waktu yang tersedia. 3) Efisiensi, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus benar-benar memperhatikan bahwa media tersebut murah atau hemat biaya dapat menyampaikan inti pesan yang dimaksud, persiapan dan penggunaanya relatif memerlukan waktu yang singkat, kemudian hanya memerlukan sedikit tenaga. 4) Dapat digunakan, media pembelajaran yang dipilih harus benar-benar dapat digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran, sehingga dapat menambah pemahaman siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran. 5) Kontektual, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus mengedepankan aspek lingkungan sosial budaya siswa. Alangkah baiknya jika mempertimbangkan aspek pengembangan pada pembelajaran *life skills*.(2012:167)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dipahami prinsip-prinsip media pembelajaran yakni, media pembelajaran mudah digunakan sewaktu-waktu dibutuhkan, digunakan sebagai usaha memecahkan masalah dalam pembelajaran, penggunaan media pembelajaran harus mempertimbangkan manfaat dan kerugian dalam penggunaan media tersebut, mudah digunakan, hemat biaya, memerlukan sedikit tenaga, dan penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan dan karakteristik materi pembelajaran dan disesuaikan dengan potensi peserta didik.

#### **d. Fungsi Media Pembelajaran**

Dalam Levied dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1) fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pembelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran, 2) fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa



ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar, 3) fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar, 4) fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali (Kustandi dan Sutjipto, 2013:19).

Mendukung pendapat di atas Asnawis dan Usman menjelaskan pada awalnya media hanya berfungsi sebagai:

Alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkret, serta mudah dipahami. Dengan demikian media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan retensi anak terhadap materi pembelajaran. (2002:21)

Menurut Kemp dan Dayton media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang besar jumlahnya, yaitu:

1) memotivasi minat atau tindakan, 2) menyajikan informasi dan 3) memberi instruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Sedangkan untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat sangat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama atau teknik motivasi (Kustandi dan Sutjipto, 2013:20).

Berdasarkan kutipan tersebut, maka dapat dipahami bahwa fungsi media pembelajaran yaitu suatu alat yang menyajikan beberapa materi untuk dapat menarik perhatian anak dalam kegiatan pembelajaran dengan berbagai bentuk penyajian agar lebih terfokus pada materi yang diajarkan sehingga anak menjadi termotivasi dalam belajar dan tujuan pembelajaran terpenuhi.

### e. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Dale mengemukakan bahwa bahan-bahan audio visual dapat memberikan banyak manfaat, dengan bantuan media apa saja dapat merealisasikan manfaat berikut ini:

1) Meningkatkan rasa saling pengertian simpati dalam kelas, 2) Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa, 3) Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran, 4) Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa, 5) Membuahkan hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa, 6) Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar, 7) Memberikan umpan balik yang diperlukan agar dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak hal yang telah mereka pelajari, 8) Melengkapi pengalaman yang kaya dengan konsep-konsep yang bermakna yang dapat dikembangkan, 9) Memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran *nonverbalistik* serta membuat generalisasi yang tepat, 10) Menyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang dibutuhkan untuk teknik membangun struktur konsep dan sistem gagasan yang bermakna (Kustandi dan Sutjipto, 2013:21-22).

Sejalan dengan pendapat di atas Sudjana & Rivai menjelaskan tentang manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, 2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, 3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran, 4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lainnya (Arsyad, 2011:21).

Manfaat media pembelajaran menurut Sanaky bagi pengajar dan pembelajar, sebagai berikut:

1. Manfaat media pembelajaran bagi pengajar yaitu:
  - a. Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan.

- b. Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik.
  - c. Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik.
  - d. Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran.
  - e. Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran.
  - f. Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar.
  - g. Meningkatkan kualitas pengajaran.
2. Manfaat media pembelajaran bagi pembelajar, yaitu:
- a. Meningkatkan motivasi belajar.
  - b. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar.
  - c. Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan siswa untuk belajar.
  - d. Memberikan inti informasi, pokok-pokok, secara sistematis.
  - e. Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan.
  - f. Pembelajar dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan melalui media pembelajaran. (2009:5)

Berdasarkan kutipan di atas maka dapat dipahami manfaat media pembelajaran yaitu menumbuhkan minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar sehingga murid lebih termotivasi belajar, mempermudah pendidik untuk menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik, mempersingkat waktu sehingga waktu yang digunakan lebih bermakna.

#### **4. Multimedia Pembelajaran Interaktif**

##### **a. Pengertian Multimedia**

Para ahli memaparkan bahwa Media pembelajaran terdiri beberapa jenis, salah satunya ialah multimedia pembelajaran yang memiliki makna sebagai berikut:

Menurut Munir“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 sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan atau membawa sesuatu” (2012:2-5) mendukung pendapat di atas menurut Pribadi multimedia merupakan produk dari kemajuan teknologi digital. Media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang kaya bagi penggunanya. Multimedia dapat

menampilkan pesan dan pengetahuan dalam bentuk gabungan atau kombinasi antara format penayangan, seperti: teks, audio, grafis, video, dan animasi secara simultan.(2017:20)

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa multimedia adalah sebuah program yang dikembangkan untuk perantara dalam menyampaikan informasi dengan membuat teks, audio, grafis, video, dan animasi secara simultan, sehingga kegiatan pembelajaran tidak kaku dan lebih menyenangkan dan dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan informasi.

Warsita (2008:155), "interaktif sesuatu yang bersifat komunikasi dua arah berarti program ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan respons dan melakukan aksi saling aktif, dan saling berhubungan timbal balik antara satu dengan yang lainnya". Sedangkan Menurut pendapat Munir (2012:114) multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengotrol yang dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya, contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interatif, aplikasi game, dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat diatas dapat dipahami bahwa multimedia interaktif adalah suatu alat perantara yang digunakan untuk komunikasi dua arah dalam presentasi pembelajaran yang mengombinasikan tampilan teks, grafis, gambar, animasi, audio dan video agar peserta didik dapat memberikan umpan balik.

#### **b. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Pembelajaran Interaktif**

Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) mempunyai sejumlah kelebihan. Warsita menyebutkan 5 kelebihan multimedia pembelajaran interaktif (MPI), yaitu:

- 1) Fleksibel, MPI memberi kesempatan pada pengguna untuk memilih isi setiap materi pelajaran yang disajikan. MPI dapat dimanfaatkan di kelas dan secara individual. MPI mempunyai fleksibilitas dalam penggunaan waktu, 2) *self-pacing*, MPI melayani kecepatan belajar individu. Siswa yang cepat diberi kesempatan untuk memacu kecepatan belajarnya seoptimal

mungkin, sedangkan yang lambat diberi kesempatan untuk mengulang dan mempelajari dalam waktu yang lebih lama, 3) *content-rich*, MPI menyediakan informasi yang cukup banyak dan menyediakan berbagai format sajian informasi, 4) interaktif, Komunikasi dalam MPI bersifat dua arah. MPI memberi kesempatan untuk siswa memberi respon dan melakukan berbagai aktivitas yang juga direspon balik oleh program multimedia, 5) individual, MPI melayani kecepatan belajar setiap individu dan dirancang untuk memenuhi minat dan kebutuhan individu peserta didik. Pemanfaatan teknologi multimedia sebagai metode pembelajaran interaktif, sebagai salah satu sarana pembelajaran bagi siswa. (2008:155-156)

Sejalan dengan pendapat di atas kelebihan multimedia menurut Henich dan Molenda meliputi:

- 1) membuat proses belajar lebih baik dalam meningkatkan daya ingat atau retensi, 2) memfasilitasi proses belajar pengguna program yang memiliki gaya belajar atau learning styles berbeda.
- 2) membantu siswa dalam mencapai beragam tujuan pembelajaran secara efektif. 2) menyampaikan informasi dan pengetahuan dengan tingkat realisme yang tinggi. 3) meningkatkan motivasi belajar pengguna program. 4) memiliki sifat interaktif. 5) dapat digunakan untuk mendukung aktifitas belajar baik individual maupun kelompok. 6) menampilkan isi atau materi pelajaran secara konsisten. 7) memungkinkan pengguna untuk melakukan kendali terhadap proses belajar yang dilakukan. (Priadi, 2017:163)

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa multimedia pembelajaran Interaktif memiliki beberapa kelebihan multimedia yaitu: menjadikan suatu kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, menjadi kegiatan lebih bermakna, menyediakan informasi lebih banyak dan informasi lebih cepat di dapat sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, kegiatan pembelajaran lebih tersusun sesuai dengan tujuan pembelajaran yang di inginkan.

Adapun kekurangan multimedia yaitu: 1) Design yang buruk akan menyebabkan kebingungan dan kebosanan atau pesan yang tidak tersampaikan dengan baik, 2) kendala bagi orang yang terbatas cacat fisik, 3) Tuntunan terhadap spesifikasi computer yang memadai.

### c. Manfaat Multimedia Pembelajaran Interaktif

Menurut Munir Pemanfaatan multimedia dapat dilakukan dalam berbagai bidang, antara lain:

1) Kegiatan kerja, dengan *teleworking*, para pekerja dapat melakukan pekerjaannya tidak harus dari kantor 2) Cara belanja, *homeshopping/teleshopping* yaitu belanja dilakukan dengan menggunakan internet, kemudian barang datang diantar ke rumah. 3) Jual beli, menggunakan sistem jual beli *online*, atau bank menggunakan cara *online-banking*. 4) Cara memperoleh informasi, menggunakan internet dan berbagai software untuk mencari informasi. 5) Cara belajar, proses pembelajaran menggunakan komputer multimedia dengan adanya mengajar atau belajar online, ataupun menggunakan *e-book (electronic book)*. (2012:5)

Selain itu, multimedia juga ada fungsinya, seperti diungkap oleh Munir fungsi multimedia pembelajaran sebagai berikut:

a) Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin, b) mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri, c) memperhatikan bahwa peserta didik mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalkan, d) mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.(2012:5),

Menurut Munir “berbagai manfaat yang diperoleh dengan penggunaan multimedia untuk kemudahan penggunaan, multimedia juga memiliki peran penting dalam berbagai bidang seperti: 1) Ekonomi/Bisnis, 2) Informasi dan Komunikasi, 3) Iklan, 4) Pendidikan, 5) Film, 6) Game, 7) Hiburan, 8) *Virtual Reality*.(2012:8-10)”

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat dipahami bahwa manfaat multimedia pembelajaran bagi pendidikan antara lain menjelaskan materi pembelajaran atau objek yang abstrak (tidak nyata) menjadi konkrit (nyata), karena dapat dilihat, dirasakan, atau diraba.

Memberikan pengalaman nyata dan langsung karena peserta didik dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan tempat belajarnya. Mempelajari materi pembelajaran secara berulang-ulang. Memungkinkan adanya persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu materi pembelajaran atau objek. Menarik perhatian peserta didik, sehingga membangkitkan minat, motivasi, aktivitas dan kreatifitas belajar. Membantu peserta didik belajar secara individual, kelompok atau klasikal. Materi pembelajaran lebih lama diingat dan mudah untuk diungkap kembali dengan cepat dan tepat. Mempermudah dan mempercepat pendidik dalam menyajikan materi pembelajaran dalam proses pembelajaran, sehingga memudahkan peserta didik untuk mengerti dan memahaminya. dan mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera.

## 5. Penggunaan *Macromedia Flash 8*

### a. Pengertian *Macromedia Flash 8*

Sutopo (2003:60) “*Macromedia Flash* adalah software aplikasi untuk animasi yang digunakan untuk internet. Dengan *Macromedia Flash*, aplikasi web dapat dilengkapi dengan beberapa macam animasi, audio, interaktif animasi dan lain-lain. Animasi hasil dari *macromedia flash* dapat di ubah ke dalam format lain untuk digunakan pada pembuatan desain web yang tidak langsung mengadaptasi *flash*.” Sedangkan Prasetio (2006:9) “*Macromedia Flash 8.0* adalah suatu *software* animasi yang dapat digunakan untuk mempermudah penyampaian suatu konsep yang bersifat abstrak yang dalam penerapannya menggunakan komputer dan media *imager projector*”.

Sri *Macromedia Flash 8* adalah sebuah program multimedia dan animasi yang keberadaannya ditujukan bagi pecinta desain dan animasi untuk berkreasi membuat aplikasi-aplikasi unik, animasi-animasi interaktif pada halaman web, film animasi kartun, presentasi bisnis maupun kegiatan. Disamping itu, tidak menutup kemungkinan juga dengan menggunakan

secara optimal kemampuan penggunaan fasilitas menggambar dan bahasa pemrograman pada *Flash (Action Script)* ini kita mampu membuat game-game yang menarik.(2016:1)

Berdasarkan beberapa kutipan di atas dipahami bahwa *Macromedia Flash* adalah suatu *software* animasi yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran agar lebih menarik dan mudah di pahami murid dan penerapannya menggunakan komputer dan *imager proyektor*.

#### **b. Keunggulan dan Kelemahan Penggunaan *Macromedia Flash 8***

Menurut Ramadianto menyatakan bahwa *Macromedia Flash 8.0* memiliki keunggulan dibanding program lain yang sejenis, antara lain, misalnya: 1) Seorang pemula yang masih awam terhadap dunia desain dan animasi dapat mempelajari dan memahami *Macromedia Flash 8.0* dengan mudah dengan mudah tanpa harus dibekali dasar pengetahuan yang tinggi tentang bidang tersebut. 2) Pengguna program *Macromedia Flash 8.0* dapat dengan mudah dan bebas dalam berkreasi membuat animasi dengan gerakan bebas sesuai dengan alur adegan animasi yang dikehendaknya. 3) *Macromedia Flash 8.0* ini dapat menghasilkan file dengan ukuran kecil. Hal ini dikarenakan Flash, menggunakan animasi dengan basis vektor, dan juga ukuran file Flash yang kecil ini dapat digunakan pada halaman web tanpa membutuhkan waktu loading yang lama untuk membukanya. 4) *Macromedia Flash 8.0* menghasilkan file bertipe (ekstensi). fla yang bersifat fleksibel, karena dapat dikonversikan menjadi file bertipe swf, html, gif, jpg, png, exe, mov, hal ini memungkinkan pengguna program *Macromedia Flash 8.0* untuk berbagai keperluan yang kita inginkan.(Andriyanto 2012:12)

Menurut Sri menyatakan beberapa keunggulan *Macromedia Flash* yaitu: 1) Mudah dipelajari bagi pemula yang masih awam dengan dunia desain, 2) pengguna dapat dengan mudah dan bebas dalam berkreasi membuat animasi dengan gerakan bebas sesuai dengan alur yang dikehendak, 3) dapat menghasilkan file yang ukurannya kecil karena *Flash*



menggunakan Animasi yang berbasis vektor, 4) *Macromedia Flash 8* menghasilkan file bertipe (Ektensi). FLA yang bersifat Fleksibel, karena dapat dikonversikan menjadi bertipe swf, html, gif, png, exe, mov.(2016:1)

Menurut Ramadianto berdasarkan kelebihan-kelebihan penggunaan media *Macromedia Flash 8.0*, ada keterbatasan keterbatasan penggunaan *macromedia Flash 8.0* tersebut, yaitu: (1) Waktu belajarnya lama apalagi bagi yang belum pernah menggunakan software desain grafis sebelumnya. (2) Grafisnya kurang lengkap, (3) Lambat login, (4) Kurang Simpel. (5) Menunya tidak *user friendly*., (6) Perlu banyak referensi tutorial. (7) Kurang dalam 3D. Pembuatan animasi 3D cukup sulit. (8) Bahasanya pemrogramannya agak susah. (9) Belum ada template di dalamnya. (10) Ukuran file besar (Andriyanto 2012:12).

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa penggunaan aplikasi *Macromedia Flash* dapat mempermudah setiap orang bahkan pemula dalam mendesain berbagai bentuk animasi, pengguna *Macromedia Flash* bebas berkreasi sesuai keinginan dalam ukuran file yang kecil berbasis vektor, *Macromedia Flash 8.0* menghasilkan file bertipe (ekstensi). FLA yang bersifat fleksibel, karena dapat dikonversikan menjadi file bertipe swf, html, gif, jpg, png, exe, mov.

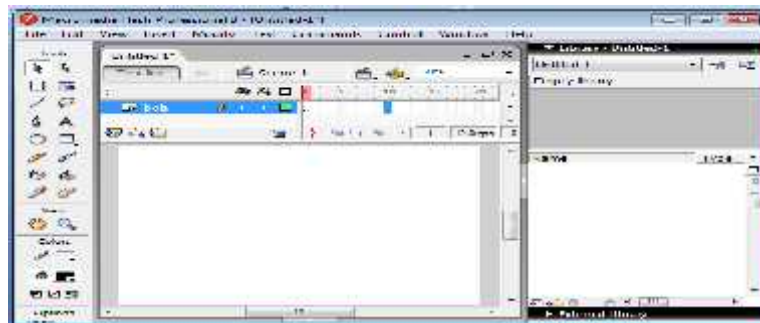
Adapun kekurangan berdasarkan kelebihan-kelebihan penggunaan media *Macromedia Flash 8.0*, ada keterbatasan-keterbatasan penggunaan *Macromedia Flash 8.0* tersebut, yaitu: Waktu belajarnya lama apalagi bagi yang belum pernah menggunakan software desain grafis sebelumnya, grafisnya kurang lengkap, lambat login, kurang simpel, menunya tidak user friendly, perlu banyak referensi tutorial, kurang dalam 3D. Pembuatan animasi 3D cukup sulit, bahasanya pemrogramannya agak susah, belum ada template di dalamnya, ukuran file besar.

### c. Langkah Kerja *Macromedia Flash 8* (software)

*Macromedia Flash 8* adalah program grafis animasi yang digunakan untuk melakukan desain animasi grafis yang dapat diekspor ke berbagai format ekstensi seperti *html*, *gif*, *aplikasi*, *swf*, *glf*, *eve*, dan lain-lain. Perangkat lunak ini menyediakan fasilitas yang cukup lengkap bagi para animator untuk membuat animasi dan multimedia, walaupun sudah sangat jauh tertinggal dari *Adobe Flash CC* baik dalam hal tampilan, fitur dan lain-lain. *Macromedia Flash 8* memungkinkan animator untuk membuat proyek interaktif dan ekspresif yang dapat ditampilkan dalam kualitas cukup baik pada berbagai perangkat.

Menurut Sri (2016:93-103) langkah-langkah kegiatan dalam *macromedia flash 8*:

- 1) Membuat tombol sederhana
  - (a) Buka file baru *macromedia flash 8*
  - (b) Pilih flash document

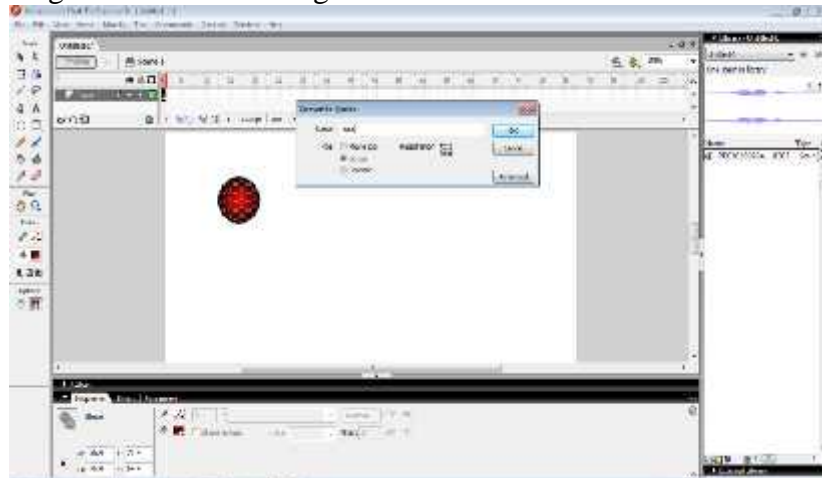


- (c) Klik oval tool pada toolbar lalu pilih warna fill dan warna garis. Buatlah sebuah lingkaran dengan mengklik tombol mouse sebelah kiri dan menyeretnya hingga terbentuk lingkaran

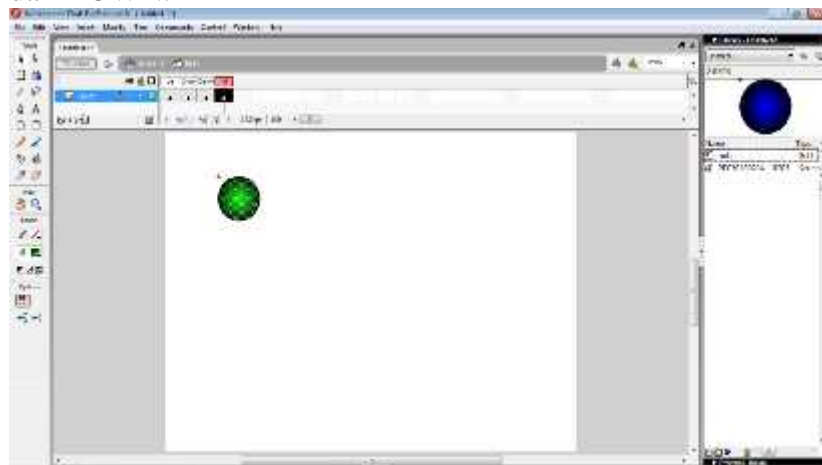


- (d) Setelah objek tergambar anda aktifkan selection tool pada toolbox.
- (e) Klik Modify > convert to symbol atau dengan menekan F8 pada keyboard

- (f) Pilihlah type Button dan pastikan titik segistrasinya berada di tengah. Ganti nama dengan BUTTON >OK



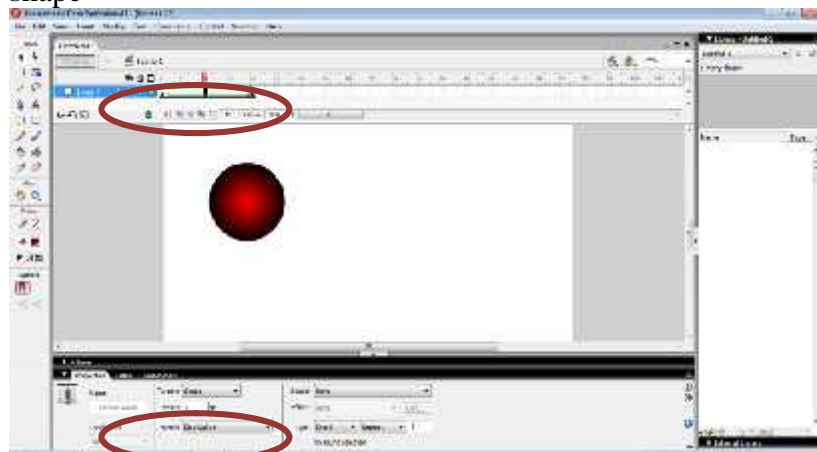
- (g) Selanjutnya klik 2 kali pada titik center yang terdapat pada objek.  
 (h) Setelah anda berada di frame BUTTON Masukkan keyframe atau dengan menekan F6 pada keyboard tepat di Frame OVER dan DOWN.



- (i) Lakukan pengeditan warna, ukuran atau bahkan bentuk objek sekalipun sesuai dengan yang anda inginkan  
 (j) Setelah pengeditan selesai, Klik Scene 1  
 (k) Tes movie dengan cara klik Control > tes movie, atau dengan menekan Ctrl + Enter.
- 2) Membuat animasi bola
- (a) Buka file baru *macromedia flash*  
 (b) Kemudian buatlah gambar menggunakan oval tool atau rectangle tool  
 (c) Pada timeline akan terlihat posisi keyframe pertamanya terletak pada angka 1



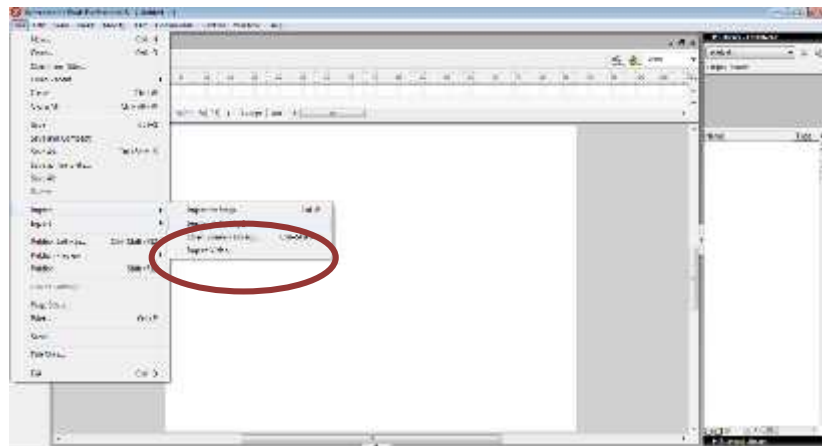
- (d) Untuk menganimasikan gambar pindahkan posisi bola pada posisi 2 misal klik frame 20 kemudian tekan f6 pada keyboard (insert keyframe)
- (e) Geser lingkaran objek gambar kebawah serong kanan sepanjang diameter gambar
- (f) Klik diantara frame 1-20 (klik frame 10)
- (g) Pada panel properties, teks none pada tween ganti menjadi shape



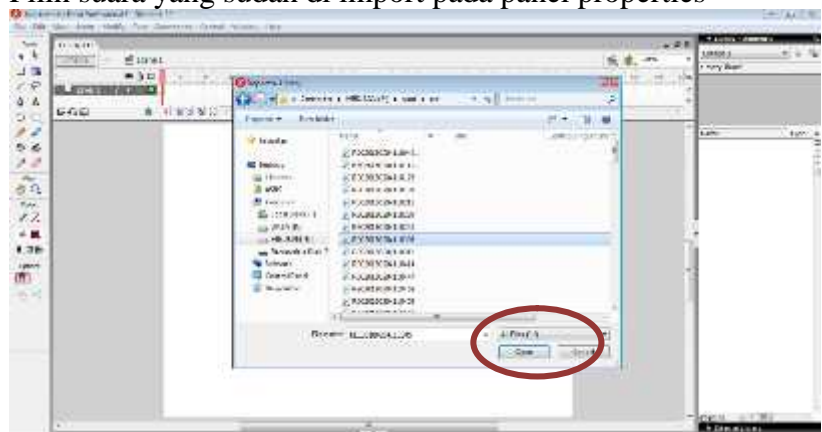
### 3) Memasukan suara atau import suara

Pada *Macromedia Flash 8* pengguna aplikasi dapat memasukan suara yang diinginkan pada proyek yang di buat. Suara yang dapat diterima yaitu suara yang format Mp3. Berikut langkah-langkah untuk memasukan suara ke frame yang diinginkan:

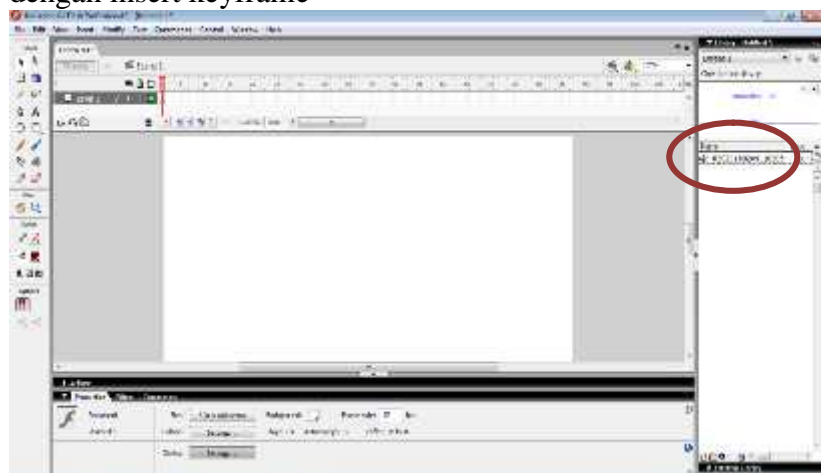
- (a) Buka Menu File pada Menu Bar, lalu pilih import, pilih import in library dan pilih suara yang diinginkan.



(b) Pilih suara yang sudah di import pada panel properties



(c) Tentukan frame untuk meletakkan sound kemudian kunci dengan insert keyframe



## 6. Persyaratan Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan perangkat pembelajaran harus memperhatikan syarat-syarat pengembangannya. Beberapa syarat yang harus diperhatikan

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*)**

Suatu teknik evaluasi dikatakan mempunyai validitas yang tinggi jika teknik evaluasi itu dapat mengukur apa yang sebenarnya akan diukur (Purwanto, 2009:137). Artinya suatu produk dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila produk tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur atau produk tersebut sudah sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

Jenis-jenis validitas, yaitu: (Purwanto, 2009:138)

1) *Content validity*

Suatu tes dikatakan memiliki *content validity* jika isi tes itu sesuai dengan isi kurikulum yang sudah diajarkan. Isi tes sesuai dengan hasil-hasil belajar yang seharusnya dicapai menurut tujuan kurikulum.

2) *Construct validity*

Untuk menentukan adanya *construct validity*, suatu tes dikorelasikan dengan suatu konsepsi atau teori. Dengan kata lain, hasil-hasil tes itu disesuaikan dengan tujuan atau ciri-ciri tingkah laku yang hendak diukur.

3) *Predictive validity*

Suatu tes dikatakan memiliki *predictive validity* jika hasil korelasi tes itu dapat meramalkan dengan tepat keberhasilan seseorang pada masa mendatang didalam lapangan tertentu.

4) *Concurrent validity*

Jika hasil suatu tes mempunyai hasil korelasi yang tinggi dengan hasil suatu alat ukur lain terhadap bidang yang sama pada waktu yang sama pula, maka dikatakan tes itu memiliki *concurrent validity*.

Uji validitas dari suatu produk dapat dilihat dari beberapa aspek, yaitu: (Puskurbuk, 2013:4)

1. Validitas Isi

a. Cakupan materi

Butir-butir yang harus dipenuhi, yaitu :

- 1) Kelengkapan materi, yaitu materi yang disajikan minimal mendukung pencapaian tujuan seluruh kompetensi dasar.

- 2) Keluasan materi, yaitu materi yang disajikan menjabarkan substansi minimal (konsep, prinsip, prosedur, teori dan fakta) yang mendukung seluruh pencapaian kompetensi dasar.
- 3) Kedalaman materi, yaitu uraian materi merefleksikan kompetensi dengan kecakapan hidup (keterampilan personal, sosial, prakovokasional, vokasional dan akademik) yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik untuk mendukung pencapaian kompetensi dasar.

b. Keakuratan materi

Butir- butir yang harus dipenuhi, yaitu:

- 1) Keakuratan konsep, yaitu konsep disajikan secara benar dan tepat.
- 2) Keakuratan prosedur, yaitu materi yang disajikan menjelaskan kebutuhan jenis bahan, alat dan langkah-langkah kerja secara runtut dan benar sesuai dengan prinsip keselamatan kerja dan prinsip kesehatan sesuai disertai dengan ilustrasi yang tepat.
- 3) Keakuratan ilustrasi, yaitu ilustrasi dalam bentuk narasi atau gambar/ foto/ simbol, serta bentuk, serta bentuk ilustrasi lainnya benar dan tepat sesuai tingkat perkembangan peserta didik.
- 4) Keakuratan fakta, yaitu fakta yang disajikan sesuai dengan kenyataan dan membangun pemahaman yang benar tentang konsep.

c. Relevansi

Butir- butir yang harus dipenuhi, yaitu:

- 1) Sesuai dengan perkembangan peserta didik, yaitu materi sesuai dengan perkembangan emosi, intelektual, fisik, perseptual, sosial, dan kreativitas subjek pembelajaran.
- 2) Sesuai dengan teori pendidikan/ pembelajaran, yaitu uraian materi memiliki landasan teori pendidikan/ pembelajaran.
- 3) Sesuai dengan nilai sosial budaya, tidak bias gender, dan peka terhadap isu SARA, yaitu tidak bertentangan dengan isu norma, etika budaya lokal dan tidak bias gender, serta menghindari hal yang dapat menimbulkan konflik bernuansa SARA.
- 4) Sesuai dengan kondisi kekinian, yaitu informasi yang disajikan bersifat aktual dan mengacu pada rujukan terbaru.

2. Validitas Konstruk

a. Kelengkapan sajian

Butir- butir yang harus dipenuhi, yaitu:

- 1) Bagian pendahuluan, yaitu kelengkapan bagian awal meliputi: sampul, daftar isi, daftar tampilan dan pendahuluan serta berisi petunjuk belajar dan kompetensi yang akan dicapai.
- 2) Bagian inti, yaitu kelengkapan bagian inti meliputi: uraian bab, ringkasan bab, ilustrasi (gambar), latihan dan evaluasi/ refleksi.
- 3) Bagian akhir, yaitu kelengkapan bagian akhir meliputi: daftar pustaka dan lampiran.

- b. Penyajian informasi
  - Butir- butir yang harus dipenuhi, yaitu:
    - 1) Keruntutan, yaitu uraian bersifat sistematis.
    - 2) Kekoherenan, yaitu informasi yang disajikan memiliki keutuhan makna (saling mengikat sebagai satu kesatuan).
    - 3) Kekonsistenan, yaitu kekonsistenan dalam penggunaan istilah, konsep dan penjelasan lainnya.
    - 4) Keseimbangan, yaitu banyaknya uraian materi bersifat proporsional (adanya keseimbangan).
  - c. Penyajian pembelajaran
    - 1) Berpusat kepada peserta didik, yaitu penyajian materi menempatkan peserta didik sebagai subjek pelajaran.
    - 2) Mendorong eksplorasi, yaitu menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik.
    - 3) Mengembangkan pengalaman, yaitu memperoleh pengetahuan, sikap, nilai dan pengalaman sehari-hari.
    - 4) Memacu kreativitas, yaitu memacu peserta didik untuk mengembangkan keunikan gagasan.
    - 5) Memuat evaluasi kompetensi, yaitu memuat penilaian terhadap pencapaian kompetensi (tidak sekedar penilaian kognitif).
- 3. Validitas Muka
  - a. Sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia baku
    - Butir- butir yang harus dipenuhi, yaitu:
      - 1) Ketepatan tata bahasa, yaitu kalimat yang digunakan untuk menyampaikan pesan, mengacu pada tata bahasa Indonesia yang baik dan benar.
      - 2) Ketepatan ejaan (sesuai EYD), yaitu ejaan yang digunakan pada pedoman ejaan yang disempurnakan.
    - b. Sesuai dengan perkembangan peserta didik
      - Butir- butir yang harus dipenuhi, yaitu:
        - 1) Sesuai dengan perkembangan berpikir peserta didik, yaitu bahasa yang digunakan untuk menjelaskan konsep, menunjukkan contoh, dan memberikan tugas, sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif (berpikir) peserta didik.
        - 2) Bahasa yang digunakan untuk menjelaskan konsep, menunjukkan contoh dan memberikan tugas, sesuai dengan perkembangan peserta didik.
- 4. Validitas Kegrafikan
  - a. Ukuran fisik bahan ajar
  - b. Desain sampul bahan ajar, terdiri dari tata letak sampul, huruf yang digunakan, dan ilustrasi.
  - c. Desain isi bahan ajar, terdiri dari kekonsistensi tata letak, penampilan yang menarik, kontras yang baik, keserasian warna, tulisan, dan gambar, serta jenis dan ukuran huruf yang mudah dibaca.



Validitas terdiri atas beberapa jenis, diantaranya adalah validitas permukaan (*face validity*), validitas isi (*content validity*), validitas empiris (*empirical validity*), validitas konstruk (*construct validity*), dan validitas faktor (*factorial validity*) (Arifin, 2009:246). Metode pengujian validitas dikelompokkan menjadi tiga macam, yaitu validitas isi, validitas kriteria, dan validitas konstruk (Kondingan dalam Purwanto, 2010:124).

Pada penelitian ini, multimedia pembelajaran interaktif diuji menggunakan tiga validitas validitas konstruk, isi (konten) dan validitas muka.

#### 1. Validitas isi (*content validity*)

Validitas isi yang dimaksud pada modul berintegrasi nilai-nilai Islam meliputi:

- a. Ketetapan, yaitu kesesuaian multimedia pembelajaran interaktif dengan materi pembelajaran dan teori, dimana materi yang dimuat dalam multimedia pembelajaran interaktif sesuai dengan tingkat perkembangan anak yang harus dicapai pada usia 5-6 tahun. Sedangkan teori, apakah multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan sesuai dengan teori-teori yang ada (tidak imajinasi pembuat multimedia pembelajaran interaktif, dan materi yang dimuat sesuai dengan sumber yang relevan.
- b. Kepentingan, yaitu kesesuaian multimedia pembelajaran interaktif dengan tujuan multimedia pembelajaran interaktif dikembangkan yang mengacu pada kurikulum 2013, materi yang dimuat dalam multimedia pembelajaran interaktif sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- c. Kelengkapan, yaitu kesesuaian multimedia pembelajaran interaktif dengan lingkungan dan fasilitas pendukung, dimana multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan sesuai dengan lingkungan siswa sebagai pengguna, fasilitas yang menunjang untuk digunakannya multimedia pembelajaran interaktif.

- d. Minat/perhatian, yaitu kesesuaian multimedia pembelajaran interaktif dengan identifikasi masalah, dimana multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat meningkatkan keterampilan membaca anak, multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat memotivasi siswa dalam menyelesaikan latihan dalam multimedia pembelajaran interaktif yang diberikan.
  - e. Kesesuaian dengan situasi anak, yaitu kesesuaian multimedia pembelajaran interaktif dengan karakteristik pembelajaran atau siswa, dimana multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa sebagai pengguna yaitu kelas B3 kelompok usia 5-6 tahun, modul yang dikembangkan telah sesuai dengan karakteristik multimedia pembelajaran interaktif seperti pada kajian teoritis, media yang dikembangkan telah memuat latihan-latihan soal yang memberikan pengalaman belajar.
  - f. Sesuai dengan perkembangan peserta didik  
 Pada multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan, dimana multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan sesuai dengan perkembangan berpikir peserta didik, yaitu bahasa yang digunakan untuk menjelaskan konsep pengenalan huruf, menunjukkan contoh, dan memberikan tugas, sesuai dengan perkembangan bahasaanak dalam membaca.
2. Validitas konstruk (*construct validity*)

Validitas konstruk dari suatu multimedia pembelajaran interaktif adalah multimedia pembelajaran interaktif tersebut dapat mengukur aspek-aspek berpikir seperti aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. Validitas konstruk yang dimaksud pada multimedia pembelajaran interaktif indikatornya meliputi:

- a. Keterbacaan, maksudnya pada multimedia pembelajaran interaktif dimana multimedia yang dikembangkan menggunakan kalimat yang sederhana, jelas, dan mudah dipahami. Selain itu, multimedia yang dikembangkan memiliki tata urutan pembelajaran yang sistematis.

- b. Mudah digunakan, maksudnya pada multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan sesuai dan mudah digunakan oleh anak usia dini sebagai pengguna (*akses/access*).
  - c. Kualitas tampilan/tayangan, maksudnya pada multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat menciptakan interaksi dua arah yaitu antara pengguna multimedia tersebut (*interactivity*), multimedia yang dikembangkan memiliki daya saing terhadap multimedia pembelajaran interaktif lain (*novelty/kebaruan*).
  - d. Kualitas penanganan jawaban, maksudnya pada multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat mengevaluasi hasil latihan anak.
3. Validitas muka (*face validity*)

Validitas muka dari suatu multimedia pembelajaran interaktif adalah dengan penggunaan bahasa yang sesuai dengan EYD (ejaan yang disempurnakan) dan tingkat kemampuan perkembangan anak. Validitas muka yang dimaksud pada multimedia pembelajaran interaktif indikatornya yaitu:

- a. Sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia baku

Butir- butir yang harus dipenuhi, yaitu:

- 1) Ketepatan tata bahasa

Pada multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan digunakan untuk menyampaikan pesan, mengacu pada tata bahasa Indonesia yang baik dan benar.

- 2) Ketepatan ejaan (sesuai EYD)

Pada multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan sesuai dengan ejaan yang digunakan pada pedoman ejaan yang disempurnakan.

Validitas ini dilakukan dengan menghadirkan para pakar/ahli untuk melihat kevalidan produk yang dirancang. Setiap pakar diminta untuk menilai produk tersebut, sehingga dapat diketahui kelemahan dari

produk yang dibuat. Validator diminta untuk menilai multimedia pembelajaran interaktif.

Dari validasi diatas, maka aspek indikator yang ada akan dikembangkan menjadi beberapa bagian sub indikator untuk melihat apakah indikator yang divalidasi valid atau tidak valid. Validasi dilakukan oleh beberapa validator.

#### **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 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.

Menurut Sukardi (2008:52) pertimbangan praktikalitas dapat dilihat dari aspek berikut:

- a. Penggunaan, meliputi: mudah diatur, disimpan, dan dapat digunakan sewaktu-waktu.
- b. Waktu yang diperlukan dalam pelaksanaan sebaiknya singkat, cepat, dan tepat.
- c. Daya tarik perangkat terhadap minat siswa.
- d. Mudah diinterpretasikan oleh guru.
- e. Memiliki ekivalensi yang sama.

Kepraktisan diartikan sebagai kemudahan dalam penyelenggaraan, membuat instrumen, dan dalam pemeriksaan atau penentuan keputusan yang objektif, sehingga keputusan tidak menjadi bias dan meragukan (Arifin, 2009:264). Kepraktisan dihubungkan pula dengan efisien dan efektivitas waktu dan dana.

Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh penulis dapat dikatakan praktis jika sudah memenuhi kriteria kepraktisan. Kriteria kepraktisan modul seperti: a) tampilan modul menarik, b) petunjuk dalam modul jelas dan mudah dipahami, c) bahasa yang digunakan dalam modul mudah dipahami, c) modul membantu memahami materi yang dipelajari d) modul menambah motivasi untuk belajar. Jika kriteria tersebut sudah terpenuhi, maka modul sudah dapat dikatakan praktis (Prasetyo, 2012).

Berdasarkan pendapat-pendapat yang telah diungkapkan, dapat dijelaskan bahwa bahwa yang dimaksud dengan praktikalitas adalah dasar acuan pada kondisi multimedia pembelajaran interaktif pada saat diuji cobakan dapat membuat guru dan peserta didik mudah menggunakannya, sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih efektif, menarik, menyenangkan, waktu yang digunakan lebih efektif dan berguna bagi kehidupan peserta didik.

### **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 multimedia pembelajaran interaktif, efektivitas multimedia pembelajaran interaktif adalah keterpakaian multimedia pembelajaran interaktif yang berkaitan dengan hasil sesuai dengan harapan. Menurut KBBI (2008:352), efektivitas adalah keadaan yang berpengaruh, kemandirian, dan kemujaraban terhadap usaha yang dilakukan. Selanjutnya, berkaitan dengan efektivitas pengembangan, Menurut Drucker dalam Bram (2005:4), efektifitas merupakan suatu pengukuran dalam arti tercapainya tujuan yang telah ditentukan sebelumnya, maka efektifitas dapat didefinisikan dengan melakukan pekerjaan yang benar. Ketepatan dan kesesuaian penggunaan sesuatu

sehingga dapat memberikan pengalaman yang berarti bagi setiap pengguna.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah dampak, pengaruh, dan hasil yang ditimbulkan dari suatu tindakan dengan sasaran yang diharapkan. Efektivitas merupakan pengujian yang harus dilakukan terhadap multimedia pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan, yang dilihat dari hasil belajar siswa dan hasil pemikiran kreatif siswa setelah belajar dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dapat dikatakan efektif jika multimedia pembelajaran interaktif tersebut memberikan dampak yang baik terhadap hasil belajar dan pemikiran kreatif siswa.

## **B. Penelitian Relevan**

Penelitian yang relevan dari penelitian penulis yaitu Fitra Nulhakim tahun 2015 tentang perancangan aplikasi Juz'Amma untuk anak usia dini berbasis multimedia menggunakan *Macromedia Flash 8*, tujuan penelitian dari penulisan yang diambil penulis sebagai patokan adalah untuk menjelaskan bagaimana perancangan aplikasi Juz'Amma untuk Anak usia dini berbasis multimedia menggunakan *Macromedia Flash 8*. Sedangkan dalam skripsi Rengki Susanti tahun 2017 tentang penggunaan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan di Taman Kanak-kanak Harapan Bunda Situmbuk Kecamatan Salimpaung Kabupaten Tanah Datar, tujuan penelitian dari penulisan yang diambil penulis penggunaan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak di Taman Kanak-kanak Harapan Bunda Situmbuk Kecamatan Salimpaung.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh Fitra Nulhakim 2015 dari segi variabel yang diteliti dan Model pengembangan menggunakan 4D. sedangkan persamaannya dengan Rengki Susanti menggunakan variabel untuk meningkatkan kemampuan membaca. Berdasarkan paparan di atas maka perbedaan penelitian relevan tersebut

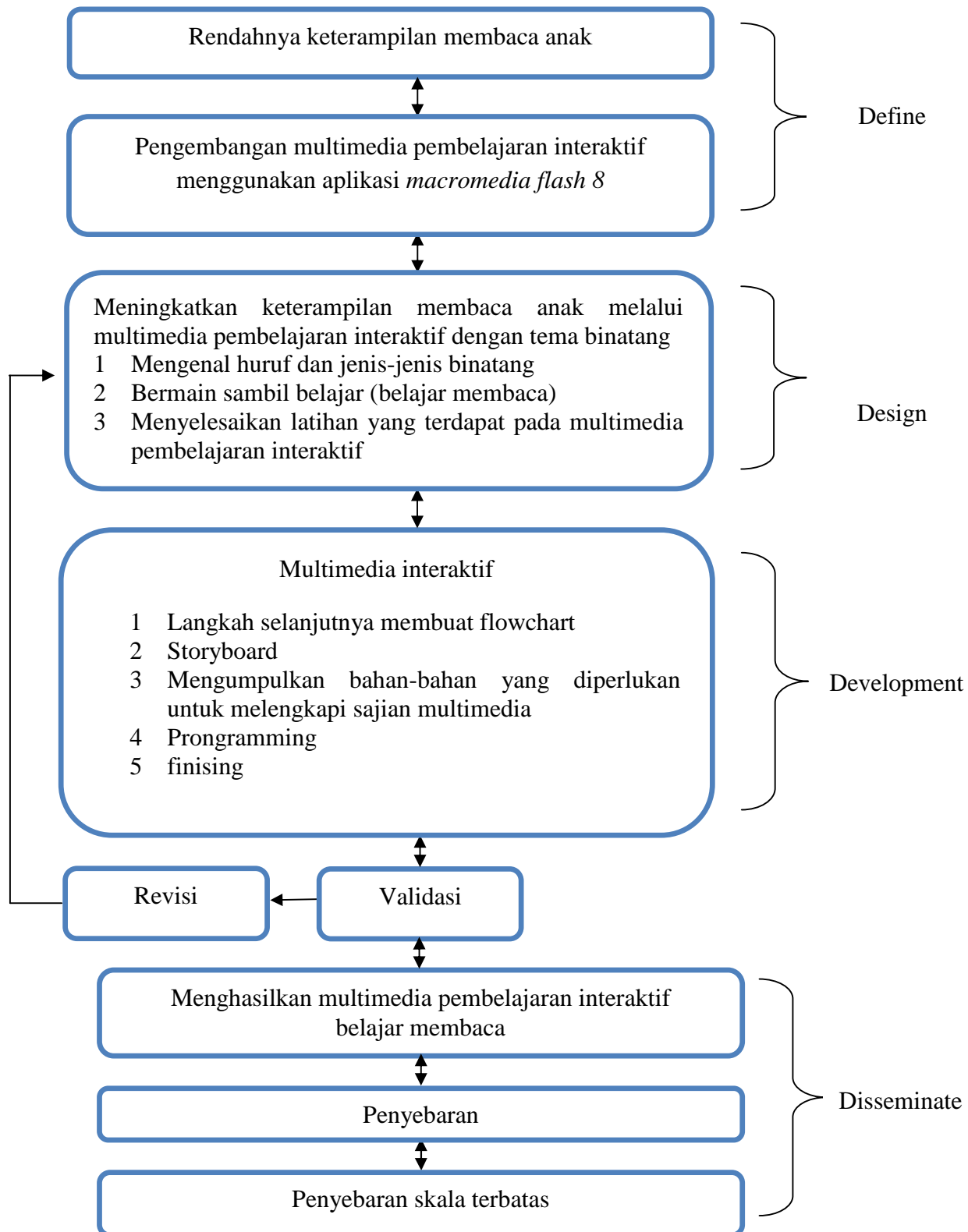
dengan penelitian yang akan dilakukan adalah: penelitian relevan, penelitian mengenai peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui kartu huruf sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengenai pengembangan aplikasi *Macromedia Flash 8* untuk meningkatkan keterampilan membaca anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Negeri Pagaruyung.

### **C. Kerangka Konseptual**

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang dirancang secara sistematis untuk mengembangkan suatu produk tertentu melalui tahapan dan evaluasi tertentu untuk menguji keefektifan dalam penggunaannya. Model pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4-D. Model pengembangan 4-D mempunyai empat langkah dalam pengembangannya, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Akan tetapi, karena keterbatasan tenaga, biaya, dan waktu penulis penelitian ini hanya akan dilakukan pada penyebaran (*disseminate*) dengan skala terbatas.

Penelitian pengembangan yang dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran belajar membaca di kelas B3 di TK Negeri Pembina Pagaruyung. Media pembelajaran yang dikembangkan Menggunakan aplikasi *macromedia flash 8* untuk meningkatkan keterampilan membaca. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan tahapan model pengembangan 4-D menyesuaikan dengan tahapan membaca, (Perhatikan Gambar 2.1 berikut).

**Gambar 2.1 Kerangka Kontektual**





## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Untuk menjawab permasalahan yang telah diungkapkan pada rumusan masalah maka jenis penelitian ini digolongkan pada penelitian pengembangan atau *research and development*. Dalam hal ini dikembangkan penggunaan *macromedia flash* untuk meningkatkan keterampilan membaca anak usia dini. Menurut Sugiyono (2007:407) “metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji ke-efektifan produk tersebut”. Berdasarkan pendapat di atas tentang pengertian metode penelitian dan pengembangan, maka penelitian ini akan menghasilkan *macromedia flash* 8 untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak usia dini yang valid dan kemudian dapat diuji kepraktisannya.

#### **B. Model Pengembangan**

Menurut Dick & Carey (dalam Trianto, 2009:186) menyatakan “model pengembangan penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4-D”. model pengembangan yaitu *define*, *design*, *develop* dan *destiminate*

Adapun penjelasan dari empat tahap perkembangan itu adalah:

1. Tahap *define*, tujuan tahap pendefinisian ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran,
2. Tahap *design*, tujuan dari tahap ini adalah untuk menyiapkan *prototype* perangkat pembelajaran. Pada tahap ini peneliti membuat rancangan awal yang menarik
3. Tahap *development*, tujuan dari tahap ini adalah menghasilkan Multimedia pembelajaran Interaktif yang sudah direvisi berdasarkan dari masukan para ahli.
4. Tahap *destiminate*, tahap pengembangan Multimedia pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan pada skala yang luas, misalnya menguji efektifitas penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam kemampuan membaca anak TK Negeri Pembina Pagaruyung.

### C. Prosedur Pengembangan

Pengembangan multimedia menggunakan Aplikasi *macromedia flash 8* menggunakan model 4-D dengan tahap *define, design, develop* dan *disseminate*, dengan uraian sebagai berikut:

#### 1. Tahap Pendefinisian (*Define*).

Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap *define* meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

##### a. Analisis Tema

Berdasarkan dari tema pembelajaran di TK Negeri Pembina Pagaruyung di semester dua terdiri dari beberapa Tema sebagai berikut:

- 1) Tanaman
- 2) Binatang
- 3) Kendaraan
- 4) Alam Semesta

##### b. Analisis Indikator

Indikator dalam penelitian ini dilakukan sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun, indikator ini tidak menargetkan semua tema dan subtema yang diharapkan sebagai berikut: bunyi huruf, arti kata, aturan kata atau kalimat.

##### c. Analisis Karakteristik Siswa

Dalam proses pembelajaran yang dimaksud dengan kebutuhan adalah kesenjangan antara kemampuan, keterampilan dan sikap siswa yang kita inginkan dengan kemampuan, keterampilan dan sikap siswa yang mereka miliki sekarang. Analisis siswa dilakukan melihat karakteristik siswa meliputi kebutuhan siswa meliputi kemampuan dan motivasi. Dengan mengetahui dan memahami karakteristik, sehingga bisa merancang media pembelajaran yang memiliki unsur-unsur tersebut.

## 2. Tahap Perancangan (*Design*).

Tahap *design* bertujuan untuk merancang protipe multimedia menggunakan aplikasi *macromedia flash 8*. Dengan melakukan beberapa hal, setelah rancangan materi selesai. maka dilanjutkan dengan merancang aplikasi *macromedia flash 8*, dengan langkah langkah berikut:

- a. Membuat garis besar program media, dalam kegiatan ini berisi identifikasi program.
- 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 flow chart. 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 antaranya: gambar
- e. Setelah semua bahan terkumpul, tahap selajutnya 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.

## 3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tujuan tahap ini adalah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari pakar dan mengetahui tingkat kepraktisan multimedia menggunakan *Macromedia Flash 8*. Tahap ini meliputi dilakukan dengan langkah-langkah:

- a. Tahap validitas multimedia menggunakan *Macromedia Flash 8*.

Tahap ini dilakuan penilaian terhadap produk yang dibuat. Penilaian tersebut dilakukan oleh dua orang dosen. Kegiatan validasi dilakukan dalam bentuk mengisi lembar validasi multimedia

menggunakan *Macromedia Flash 8* pada materi “binatang” sehingga diperoleh multimedia menggunakan *Macromedia Flash 8*.

b. Tahap Praktikalitas

Praktikalitas adalah sebuah tingkat keterlaksanaan *prototype* perangkat pembelajaran oleh guru. Praktikalitas aplikasi *macromedia flash 8* di uji dalam proses pembelajaran oleh guru. Perangkat yang digunakan adalah perangkat yang telah di validasi oleh validator.

c. Tahap Efektivitas Media Pembelajaran

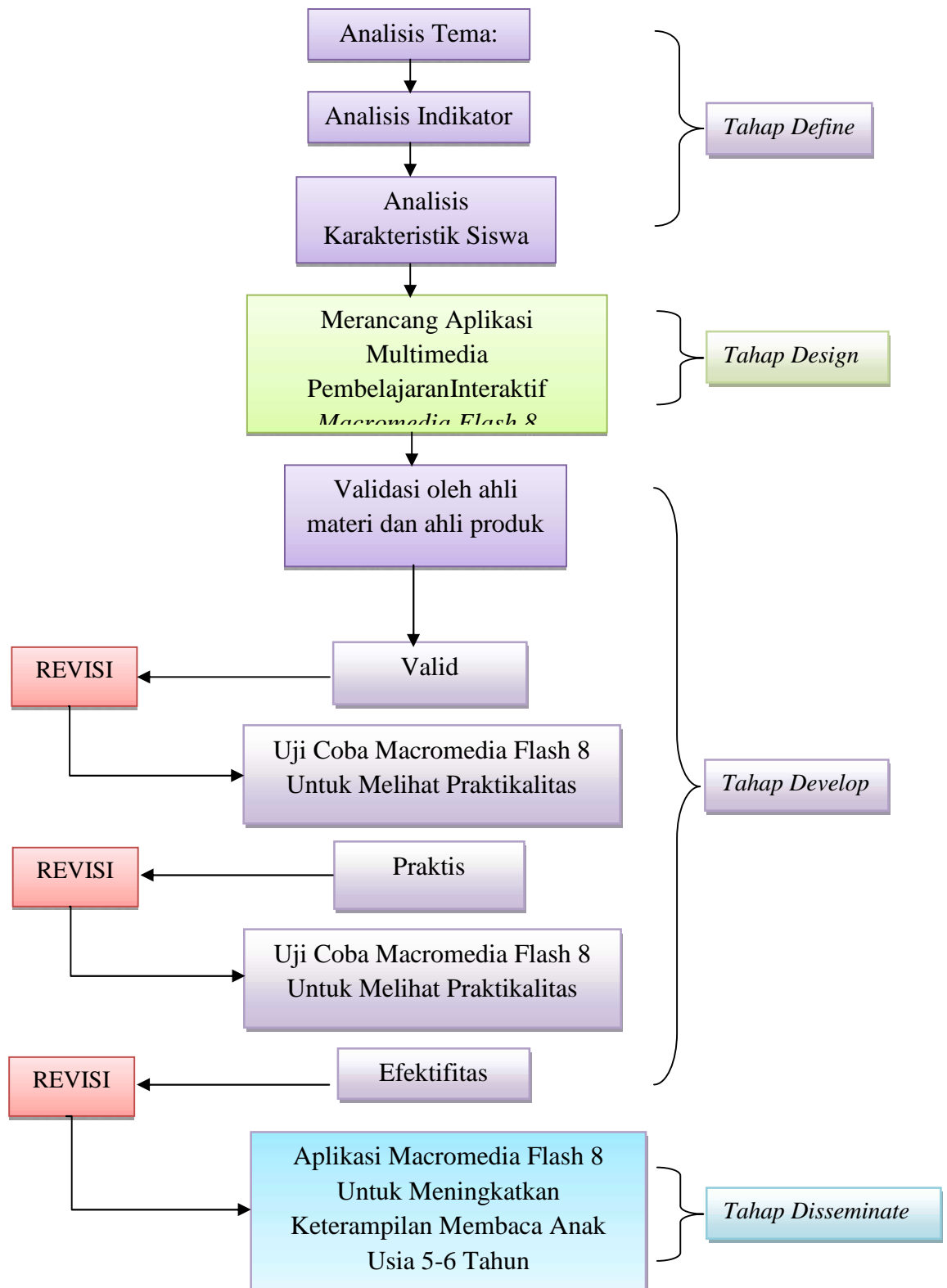
Tahap efektivitas dilakukan evaluasi untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang kembangkan efektif atau tidak untuk meningkatkan keterampilan membaca anak. Hal ini dapat dilakukan dengan mengamati hasil keterampilan membaca anak dalam proses pembelajaran. Aspek hasil belajar yang diamati adalah tingkat pemahaman membaca anak dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif.

Pada tahap ini dilakukan uji coba terbatas pada siswa kelompok B2 TK Negeri Pembina Pagaruyung. Uji coba dilakukan untuk melihat kepastian media yang dikembangkan dari segi keterbacaan. Hal ini bisa diketahui berdasarkan angket yang diisi oleh siswa.

4. Tahap Disseminate

Setelah dilakukan uji coba terbatas, maka tahap selanjutnya adalah Tahap *dessiminate* (penyebaran) yang bertujuan untuk menyebarluaskan Multimedia pembelajaran Interaktif. Pada penelitian dilakukan diseminasi terbatas, hanya menyebarluaskan kegiatan membaca pada anak TK Negeri Pembina Pagaruyung Kab. Tanah Datar.

**Gambar 3.1 Rancangan Penelitian**



### **C. Uji Coba Produk**

Uji coba terbatas dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung, pengamat mengamati keterlaksanaan penggunaan multimedia dengan mempergunakan lembar observasi hasil keterampilan membaca anak.

### **D. Subjek Uji Coba**

Uji coba terbatas dilakukan dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *macromedia flash 8* untuk meningkatkan keterampilan membaca anak. Selama permainan berlangsung dilakukan oleh anak TK Negeri Pembina Pagauyung, pengamat mengamati ketelaksanaan penggunaan multimedia dengan mempergunakan lembar obsevasi hasil keterampilan membaca anak di akhir pembelajaran.

### **E. 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 Multimedia pembelajaran interaktif. Data kedua diperoleh pada pelaksanaan uji coba. Pada uji coba ini di ambil tiga data berupa: (1) observasi hail belajar anak (2) angket respon guru setelah perangkat pembelajaran di uji cobakan dan (3) tingkat perkembangan membaca anak.

### **F. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen yang dipergunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah:

#### **1. Lembar Validasi Multimedia**

Lembar validasi dipergunakan untuk memperoleh data tentang tingkat validitas media pembelajaran di TK melalui multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8* yang dikembangkan valid atau tidak. Lembar validasi ini diberikan kepada

validator. Lembar validasi ini terdiri atas lembar validasi multimedia menggunakan *Macromedia Flash 8* pada materi “binatang”. Lembar validasi peneliti mengadopsi dari sumber: Rudi Susilanan dan Cipi Riyana yang (dalam Haviz, 2013).

Lembar validasi multimedia pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash 8* berisi aspek-aspek yang telah dirumuskan. Masing-masing aspek dikembangkan menjadi beberapa pernyataan. Pengisian lembar validasi dianalisis menggunakan skala *likert* dengan *range* sampai 4. Setiap pernyataan mempunyai pilihan jawaban 0 sampai 4. Lembar validasi multimedia menggunakan *Macromedia Flash 8* pada materi “binatang” diisi oleh 2 orang dosen IAIN Batusangkar dan 1 orang guru TK Negeri Pembina Pagaruyung.

Adapun komponen yang diamati yang dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.1 Aspek Validasi Multimedia Pembelajaran Interaktif Belajar Membaca**

No	Aspek	Metode Pengumpulan Data	Instrumen
1	Kontruk	Diskusi dengan pakar ahli Diskusi dengan pakar Media	Lembar Validasi
2	Konten		
3	Bahasa		

## 2. Lembar Praktikalitas (Angket Respon Guru)

Angket disusun dengan meminta tanggapan guru tentang kemudahan penggunaan multimedia menggunakan *Macromedia Flash 8* untuk mengembangkan bahasa anak. Pengisian angket menggunakan *range 1* sampai 4. Setiap pernyataan mempunyai pilihan jawaban SM, M, KM dan TM. SM berada pada kriteria baik sekali maka nilainya 4, M berada pada kriteria baik maka nilainya 3, KM berada pada kriteria cukup maka nilainya 2, dan TM berada pada kriteria kurang maka nilainya 1.

**Tabel 3.2 Angket Praktikalitas (Respon Guru)**

No	Indikator
1	Pengembangan multimedia interaktif aplikasi <i>Macromedia Flash 8</i> memiliki tampilan yang menarik
2	Pengembangan multimedia interaktif aplikasi <i>Macromedia Flash 8</i> menyediakan materi tentang pengenalan bahasa khususnya

	dalam membaca permulaan anak dengan jelas
3	Pengembangan multimedia interaktif aplikasi <i>Macromedia Flash 8</i> dapat merangsang daya pikir anak, karena tersedia animasi, warna, dan musik yang meningkatkan hasil keterampilan membaca anak
4	Pengembangan multimedia interaktif aplikasi <i>Macromedia Flash 8</i> dapat membantu anak dalam mengenal simbol (huruf)
5	Pengembangan multimedia interaktif aplikasi <i>Macromedia Flash 8</i> dapat merangsang anak untuk belajar mandiri
6	Bahasa yang ada dalam Pengembangan multimedia interaktif aplikasi <i>Macromedia Flash 8</i> mudah dipahami
7	Pengembangan multimedia interaktif aplikasi <i>Macromedia Flash 8</i> mudah dijalankan dan dioperasikan
8	Upaya pengenalan simbol (huruf) anak lebih mudah melalui Pengembangan multimedia interaktif aplikasi <i>Macromedia Flash 8</i>
9	Informasi yang ada dalam Pengembangan multimedia interaktif aplikasi <i>Macromedia Flash 8</i>
10	Pengembangan multimedia interaktif aplikasi <i>Macromedia Flash 8</i> merespon anak melibatkan alat indra dalam proses pembelajaran
11	Untuk lebih mengenal simbol (huruf), Pengembangan multimedia interaktif aplikasi <i>Macromedia Flash 8</i> dapat digunakan anak berulang kali
12	Anak dapat belajar menggunakan Pengembangan multimedia interaktif aplikasi <i>Macromedia Flash 8</i> sesuai dengan tingkatan pemahaman setiap anak

### 3. Lembar Efektifitas (Lembar Observasi Keterampilan Membaca Siswa)

Teknik pengumpulan data dan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.3 Lembar Observasi Tingkat Keterampilan Membaca Siswa**

Aspek	Indikator	Sub Indikator
Kemampuan membaca	1. Bunyi huruf	1.1 Anak mampu menyebutkan bunyi huruf vokal (a, i, u, e, o) yang diperlihatkan / didengarkan melalui aplikasi <i>macromedia flash 8</i> .
		1.2 Anak mampu menyebutkan bunyi huruf konsonan yang diperlihatkan / didengarkan melalui aplikasi <i>macromedia flash 8</i> .
	2. Arti kata	2.1 Anak mampu menyebutkan arti kata dari objek yang diperlihatkan melalui aplikasi <i>macromedia flash 8</i> . misalnya (kuda, tikus).
		2.2 Anak mampu membedakan berbagai arti kata yang diperlihatkan melalui aplikasi <i>macromedia flash 8</i> .
	3. Aturan	3.1 Anak mampu membaca aturan kata dengan pola



	kata atau kalimat	Konsonan-Vokal seperti “K, A” melalui aplikasi <i>macromedia flash 8</i> .
		3.2 Anak mampu membaca aturan kata dengan pola Konsonan - Vokal-Konsonan - Vokal seperti “BUKU” melalui aplikasi <i>macromedia flash 8</i> disesuaikan dengan tema.

#### 4. Wawancara

Hasil wawancara akan di analisis dengan menggunakan analisis deskriptif, yaitu pengolahan data yan dirumuskan dalam bentuk kata-kata bukan angka. Prosedur yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Memeriksa data yang diperoleh dari hasil wawancara apakah sudah sesuai dengan rumusan masalah
- 2) Mengklasifikasikan data peneltian apakah sudah sesuai dengan batasan masalah
- 3) Mengambil kesimpulan akhir terhadap interprestasi dan analisis data.

#### G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### 1. Lembar Validasi

Data hasil observasi terhadap praktikalitas multimedia menggunakan *Macromedia Flash 8* pada materi “binatang” diolah dengan analisis deskritif yaitu pengolahan data yang dirumuskan dalam bentuk kata-kata bukan angka.dapat dikategorikan menjadi:

**Tabel 3.4 Skala Penilaian Validitas penggunaan *Macromedia Flash 8* materi Binatang di TK Negeri Pembina Pagaruyung**

Alternatif Tingkat Kevalidan	Nilai	Keterangan
A	4	Baik sekali
B	3	Baik
C	2	Cukup
D	1	Kurang

Masing masing lembar validasi dicari persentase dengan teknik yang dipaparkan Purwanto (2008:102) dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh siswa

SM= skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100= bilangan tetap

**Tabel 3.5 Kategori Validitas penggunaan *Macromedia Flash 8* materi Binatang di TK Negeri Pembina Pagaruyung**

Kategori	Range Persentase %
Tidak valid	0-20
Kurang valid	21-40
Cukup valid	41-60
Valid	61-80
Sangat valid	81-100

(Sumber: Sudjana, 2009:77)

## 2. Analisis Praktikalitas

Analisis praktikalitas yang dilakukan adalah praktis dari segi keterbacaan saja. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu yang dimiliki. Pada analisis praktikalitas terbagi atas tiga yaitu:

### a. Angket Respon Guru

Berdasarkan hasil persentase di atas, dapat dikategorikan menjadi: Data tentang respons guru terhadap kegiatan pembelajaran dianalisis dengan menggunakan ketentuan yang dikonversikan dalam rubrik seperti Tabel 3.6 berikut (Sudjana, 2009: 77-78).

**Tabel 3.6 Skala Penilaian Angket Respon Guru**

Alternatif Tingkat Kepraktisan	Nilai	Keterangan
A	4	Setuju sekali
B	3	Setuju
C	2	Cukup Setuju
D	1	Kurang Setuju

Data hasil tanggapan guru melalui angket yang terkumpul, kemudian ditabulasi, dikemukakan oleh Purwanto (2008:102) dengan menggunakan rumus:

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

**Tabel 3.7 Kategori Praktikalitas Penilaian Angket Respon Guru**

<b>Kategori</b>	<b>Range Persentase %</b>
Tidak praktis	0-20
Kurang praktis	21-40
Cukup praktis	41-60
Praktis	61-80
Sangat praktis	81-100

(Sumber: Sudjana, 2009:77)

Jadi multimedia pembelajaran interaktif dinyatakan praktis jika - pencapaian nilai praktikalitasnya 3,00

### 3. Analisis Efektifitas Multimedia Pembelajaran Interaktif

#### a. Lembar tingkat ketercapaian keterampilan membaca anak

Data tentang observasi siswa terhadap kegiatan pembelajaran dianalisis dengan menggunakan ketentuan yang dikonversikan dalam rubrik seperti Tabel 3.8 berikut (Sudjana, 2009:77-78).dapat dikategorikan menjadi:

**Tabel 3.8Skala Penilaian HasilKeterampilan Membaca Anak**

<b>Alternatif Tingkat Kepraktisan</b>	<b>Nilai</b>	<b>Keterangan</b>
SM	4	Sangat Mampu
M	3	Mampu
KM	2	Kurang Mampu
TM	1	Tidak Mampu

Data hasil pengisian lembar keterampilan membaca anak di analisis dengan menghitung persentase menggunakan rumus yang dijabarkan oleh Purwanto (2008:102):

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

Kriteria penilaian Tingkat Ketercapaian Keterampilan Membaca Anak (perhatikan tabel 3.9):

**Tabel 3.9 Kategori Tingkat Ketercapaian Keterampilan Membaca Anak di TK Negeri Pembina Pagaruyung**

<b>Range Persentase %</b>	<b>Kategori</b>
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup
21-40	Kurang
0-20	Tidak Baik

(Sumber: Sudjana, 2009: 77-78)

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Temuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasikan produk (multimedia pembelajaran interaktif) yang valid, praktis, dan efektif. Untuk menghasilkan produk yang demikian, dilakukan prosedur penelitian yang dibagi menjadi 4 bagian yaitu: tahap pendefinisian, tahap perancangan, tahap pengembangan, dan tahap penyebaran. Hasil pengembangan tersebut akan diuraikan secara lebih rinci sebagai berikut.

##### **1. Tahap Pendefinisian (*Define*)**

Pada tahap ini melakukan analisis dua aspek yaitu analisis tema, analisis indikator dan analisis karakteristik siswa. Pada analisis tema Sedangkan pada analisis karakteristik siswa melihat kesesuaian media pembelajaran yang dikembangkan dengan tingkat perkembangan peserta didik. Adapun hasil analisis tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

Wawancara terkait dengan masalah yang ada di sekolah dan penggunaan media pembelajaran yang di gunakan oleh guru, pertanyaan yang diajukan kepada guru bersifat tidak terstruktur, pertanyaan diajukan sesuai dengan jawaban yang di beerikan oleh guru, hal ini dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait tingkat keterpakaian media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil wawancara yang dilaksanakan peneliti dengan guru kelas B3 di TK Negeri Pembina Pagauyung.

Peneliti : Bagaimana perkembangan kemampuan anak dalam aspek bahasa buk?

Guru : Pada perkembangan bahasa anak di kelas B3 beberapa anak masih belum memenuhi aspek ketercapaian perkembangan

Peneliti : Aspek perkembangan seperti apa yang belum terpenuhi buk?

Guru : Anak masih belum mengenal huruf abjad dengan benar dan beberapa anak masih gagap dalam membaca

Peneliti : Apakah ada media pembelajaran yang mendukung dalam kegiatan mengembangkan keterampilan membaca dan konsep pengenalan huruf di sekolah ?

Guru : Ada beberapa jenis media yang digunakan seperti kartu huruf dan puzzle huruf namun kegiatan tersebut masih kurang menarik perhatian anak di kelas B3 yang dikarenakan kelas tersebut terdapat beberapa anak yang bersikap lebih aktif dari pada anak yang lain.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dapat di simpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sudah cukup efektif untuk beberapa anak namun, belum dapat menarik perhatian anak yang bersikap aktif sehingga pelaksanaan kegiatan pembelajaran tidak sesuai dengan hasil yang di harapkan.

#### a. Analisis Tema

Berdasarkan dari tema pembelajaran di TK Negeri Pembina Pagaruyung di semester dua terdiri dari beberapa Tema sebagai berikut:

- 1) Tanaman
- 2) Binatang
- 3) Kendaraan Alam Semesta

Dari tema tersebut peneliti memilih salah satu tema yaitu tema binatang sesuai dengan kegiatan pembelajaran pada saat penelitian dilaksanakan, peneliti menggunakan tema binatang, dilapangan di temukan peserta didik hanya memahami gambar, peserta didik masih belum mengenal seluruh huruf atau simbol ketika guru menunjukkan.

#### b. Analisis Indikator

Indikator dalam penelitian ini dilakukan sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan bahasa khususnya keterampilan membaca anak usia 5-6 tahun, indikator yang diharapkan sebagai berikut: bunyi huruf, arti kata, aturan kata atau kalimat. Bunyi huruf, anak dapat menyebutkan bunyi huruf yang di ajukan oleh guru. Arti kata,

anak memahami makna atau maksud dari kata yang terdapat pada multimedia pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *macromedia flash 8*. Pada analisis indikator yang digunakan menyesuaikan dengan media pembelajaran yang dikembangkan,

c. Analisis Karakteristik Siswa

Analisis siswa dilakukan melihat karakteristik siswa meliputi kebutuhan siswa meliputi kemampuan dan hasil keterampilan membacanya. Dengan mengetahui dan memahami karakteristik, sehingga bisa merancang media pembelajaran yang memiliki unsur-unsur tersebut.

Pada penelitian ini yang menjadi subjek uji coba adalah siswa kelas B3 yang berusia 5-6 tahun. Untuk mempelajari karakteristik siswa kelas B3 dilakukan pengamatan pada saat pembelajaran. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa hanya mengenal beberapa huruf kapital dan membaca gambar bukannya huruf. Hal ini disebabkan karena guru belum menggunakan bantuan media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan pemahaman konsep membaca pada anak. Hal lain yang ditemukan selama pembelajaran adalah sebagian siswa tidak memperhatikan penjelasan guru. Hal ini disebabkan karena guru menggunakan metode yang masih monoton dan siswa merasa bosan. Siswa memiliki kemampuan penyerapan, pengolahan, dan penyimpanan informasi yang berbeda-beda. Selama pembelajaran berlangsung siswa cenderung lebih tertarik pada buku bergambar yang di penuh warna. Akibatnya, siswa yang cenderung akan mengabaikan penjelasan guru.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dikembangkanlah media pembelajaran berupa Multimedia pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *macromedia flash 8* yang berisi materi dan latihan untuk siswa dalam memahami konsep membaca, sehingga konsep yang dipelajari dapat bertahan lama dalam ingatan siswa.

## 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Hasil tahap pendefinisian dijadikan dasar pada tahap perancangan. Setelah indikator pembelajaran dirumuskan, serta konsep pembuatan media pembelajaran ditetapkan maka langkah selanjutnya adalah merancang multimedia pembelajaran interaktif berdasarkan prosedur menurut Rudi & Cipi (2007:131) diantaranya sebagai berikut:

- a. Membuat garis besar program media, dalam kegiatan ini berisi identifikasi program.

Adapun garis besar program media yaitu menentukan judul media pembelajaran yang akan dibuat, adapun judul multimedia pembelajaran yaitu “Belajar Membaca dengan Mengetahui Nama-nama Binatang”.

- b. Langkah selanjutnya membuat flowchart, flowchart adalah alur program yang dibuat dari pembuka (start), isi sampai keluar program (exit/quit) dan dapat dilihat pada lampiran 1.
- c. Selanjutnya membuat storyboard, storyboard adalah uraian yang berisi visual penjelasan dari masing-masing alur flow chart. Satu kolom dari storyboard mewakili satu tampilan di layar monitor. Adapun bentuk storyboard multimedia pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *macromedia flash 8* untuk selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 2.
- d. Selanjutnya mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan untuk melengkapi sajian multimedia. Bahan yang perlu disiapkan antara lain: gambar, video, suara, dan animasi.
- 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.



### 3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tujuan tahap ini adalah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari pakar dan mengetahui tingkat kepraktisan multimedia menggunakan *Macromedia Flash 8*. Tahap ini meliputi dilakukan dengan langkah-langkah:

#### a. Tahap Validasi Multimedia Menggunakan *Macromedia Flash 8*.

Tahap ini dilakukan penilaian terhadap produk yang dibuat. Penilaian tersebut dilakukan oleh dua orang dosen dan satu guru. Kegiatan validasi dilakukan dalam bentuk mengisi lembar validasi multimedia menggunakan *Macromedia Flash 8* pada materi “binatang” sehingga diperoleh multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8*. Pada tahap ini dilakukan uji coba terbatas pada siswa kelompok B3 TK Negeri Pembina Pagaruyung. Uji coba dilakukan untuk melihat kepastian media yang dikembangkan dari segi keterbacaan. Hal ini bisa diketahui berdasarkan angket yang di isi oleh guru.

Berdasarkan hasil diskusi dan saran-saran dari validator, multimedia pembelajaran interaktif kemudian direvisi. Revisi yang dilakukan sebanyak dua kali terutama yang berkaitan dengan isi dan bahasa yang digunakan dalam multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Hasil revisi ini digunakan untuk perbaikan multimedia pembelajaran interaktif yang telah dibuat dengan memasukkan segala saran yang diberikan oleh para validator atau memberikan pertimbangan dari hasil diskusi yang sudah dilaksanakan perlu atau tidaknya untuk direvisi. Dari hasil revisi terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki dan dipertimbangkan sehingga menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan bahasa anak yang valid.

Berikut ini disajikan nama-nama validator yang memvalidasi multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8* yang dikembangkan.


**Tabel 4.1 Daftar Nama Validator Ahli**

No	Nama	Jabatan	Keterangan
1.	Fitra Kasma P, M. Kom	Dosen Manajemen Informatika IAIN Batusangkar	Validator Media Pembelajaran
2.	Syukriah, M. Pd	Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia IAIN Batusangkar	Validator Pendidikan Bahasa Indonesia

Berikut ini dipaparkan beberapa revisi multimedia pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan sebelum dan setelah revisi.

**Tabel 4.2 Hasil Revisi Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash 8* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Anak di TK Negeri Pembina Pagaruyung**

Multimedia Pembelajaran Interaktif yang Dikembangkan	
Sebelum Revisi	Setelah Revisi
(1)	(2)
<b>Cover</b>	
	
<p>Pada bagian cover dilengkapi dengan teks “Belajar Membaca” dan “Mulai” Gambar latar belakang dan 2 orang anak</p>	<p>Pada bagian cover dilengkapi dengan teks “Belajar Membaca”, “A B C” dan Tombol “Mulai” yang di animasikan, Gambar latar belakang dan 2 orang anak, bunga, binatang, dan awan yang di animasikan</p>

<b>Menu</b>	
	
<p>Tampilan menu Berisi tombol</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Materi</li> <li>) Latihan</li> <li>) Biodata</li> <li>) Keluar</li> </ul> <p>“Animasi teks berkedip”</p>	<p>Di lengkapi dengan latar belakang tanpa teks, Tampilan menu Berisi tombol</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Materi</li> <li>) Latihan</li> <li>) Biodata</li> <li>) Keluar</li> </ul> <p>“Animasi teks berkedip”</p>
<b>Materi</b>	
	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Susunan gambar belum rapi sehingga kurang menarik.</li> <li>2) Penggunaan ikon-ikon (Misalnya: Ayo, ...!) yang terlalu panjang.</li> <li>3) Tata letak dan susunan ikon-ikon belum tertata dengan baik sehingga kurang menarik.</li> <li>4) Tampilan tombol yang terdapat pada materi kurang menarik.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Gambar lebih disusun dengan baik sehingga lebih menarik.</li> <li>2) Penggunaan ikon lebih dipersingkat agar mudah dipahami.</li> <li>3) Tata letak dan susunan ikon-ikon disesuaikan agar lebih menarik.</li> <li>4) Tampilan tombol yang terdapat pada materi bergerak sehingga lebih menarik.</li> </ol>

Data hasil validasi multimedia pembelajaran interaktif dari validator ahli disajikan pada tabel 4.3. Hasil pengolahan data validasi multimedia pembelajaran interaktif dituliskan pada lampiran 3

**Tabel 4.3 Hasil Penilaian Lembar Validasi Oleh Validator**

No	Aspek	INDIKATOR	V 1	V 2	Rata-rata	%	Ket.
1	<b>Konstruk</b>	Media yang dimuat dalam telah sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk anak usia dini	4	2	3	75	valid
		Media yang dikembangkan memiliki tata urutan pembelajaran yang sistematis	3	3	3	75	valid
		Media yang dikembangkan mudah dimainkan oleh anak usia dini.	2	3	2,5	62,5	valid
		Media yang dikembangkan dapat menciptakan interaksi banyak arah, yaitu antara guru sebagai pengguna dan siswa sebagai pembelajar.	4	3	3,5	87,5	Sangat Valid
		Media yang dikembangkan memiliki daya saing terhadap media yang lainnya.	4	3	3,5	87,5	Sangat Valid
		Media yang dikembangkan sesuai dengan kemampuan sipengguna dalam mengoperasikan program	3	3	3	75	valid
		Media yang dikembangkan mampu mendemonstrasikan atau memperagakan konsep yang ada pada materi pembelajaran	4	3	3,5	87,5	Sangat Valid
		Media yang dikembangkan mampu dikenal dan dibiasakan oleh pengguna dan pembelajar.	3	4	3,5	87,5	Sangat Valid
		Media yang dikembangkan mampu menjelaskan atau memperjelas pesan pembelajaran yang lebih konkrit	3	4	3,5	87,5	Sangat Valid

		Media yang dikembangkan mampu membuat sipengguna aktif mengikuti pembelajaran yang ada pada media tersebut	4	3	3,5	87,5	Sangat Valid
		Penyajian media mendukung siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran	3	4	3,5	87,5	Sangat Valid
<b>Jumlah Total</b>			<b>37</b>	<b>35</b>			
<b>Jumlah Rata-rata</b>			<b>3,4</b>	<b>3,2</b>	<b>3,3</b>	<b>81,8</b>	Sangat Valid
<b>Persentase %</b>			<b>84,1</b>	<b>79,5</b>	<b>81,8</b>		
2	<b>Konten</b>	Media yang dikembangkan sesuai dengan teori	3	3	3	75	valid
		Media yang dikembangkan memiliki animasi yang menarik	3	2	2,5	62,5	valid
		Media menggunakan gambar yang jelas	4	4	4	100	Sangat Valid
		Media menggunakan warna perpaduan yang kontras	4	4	4	100	Sangat Valid
		Media yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik	3	3	3	75	valid
		Media yang dikembangkan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini	3	4	3,5	87,5	Sangat Valid
<b>Jumlah Total</b>			<b>20</b>	<b>20</b>			
<b>Jumlah Rata-rata</b>			<b>3,3</b>	<b>3,3</b>	<b>3,3</b>	<b>83,3</b>	Sangat Valid
<b>Persentase %</b>			<b>83,3</b>	<b>83,3</b>	<b>83,3</b>		
3	<b>Bahasa</b>	Media yang dikembangkan menggunakan kalimat yang sederhana, jelas dan mudah dimengerti	3	4	3,5	87,5	Sangat Valid
		Media yang dikembangkan memiliki suara dan gambar yang jelas	4	4	4	100	Sangat Valid
		Pengenalan huruf yang dimuat dalam media sesuai dengan standar tahapan perkembangan	3	3	3	75	valid
<b>Jumlah Total</b>			<b>10</b>	<b>11</b>			
<b>Jumlah Rata-rata</b>			<b>3,3</b>	<b>3,7</b>	<b>3,5</b>	<b>87,5</b>	Sangat Valid
<b>Persentase %</b>			<b>83,3</b>	<b>91,7</b>	<b>87,5</b>		

Berdasarkan hasil validasi multimedia pembelajaran interaktif yang dinilai oleh para pakar seperti pada tabel 4.3 dapat diketahui rata-rata hasil validasi secara umum adalah **3,4** dengan kategori Cukup. Dari aspek-aspek yang dinilai diperoleh nilai rata-rata perumusan aspek konstruk3,3 dengan kategori Cukup, aspek konten3,3 dengan kategori Cukup dan aspek bahasa3,5 dengan kategori Cukup.

Berdasarkan kedua tabel hasil validasi multimedia pembelajaran interaktif yang telah dinilai oleh pakar ahli media pembelajaran menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan sudah valid. Hal ini berarti multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan sudah baik dan dapat digunakan sebagai media dalam penyusunan multimedia interaktif selanjutnya, yaitu *Macromedia flash 8* untuk meningkatkan keterampilan membaca.

#### **b. Praktikalitas Multimedia Pembelajaran Interaktif**

Hasil pengisian angket respon guru terhadap praktikalitas multimedia pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *macromedia flash 8* untuk meningkatkan keterampilan membaca yang telah dikembangkan dapat dilihat pada lampiran 39 dan daftar nama praktisi dapat dilihat pada tabel 4.4 dibawah ini:

**Tabel 4.4 Daftar Nama Validator Praktisi**

No	Nama	Keterangan
1.	Yeli Suhatri, S.Pd, AUD	Kepala Sekolah TK Negeri Pembina Pagaruyung
2.	Ainal, S.Pd, AUD	Guru Kelas B3 TK Negeri Pembina Pagaruyung

Data respon guru dapat dilihat pada tabel 4.5 sebagai berikut.

**Tabel 4.5 Hasil Analisis Respon Guru Terhadap Keterpakaian Multimedia Pembelajaran Interaktif**

No	Indikator	Praktisi		Rata-rata	%	Ket
		1	2			
1	Multimedia pembelajaran Interaktif memiliki penampilan yang menarik	4	3	3,5	87,5	Sangat Praktis

2	Multimedia pembelajaran Interaktif menyajikan materi tentang pengenalan huruf untuk anak dengan jelas	3	4	3,5	87,5	Sangat Praktis
3	Multimedia pembelajaran 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 pembelajaran Interaktif dapat membantu anak dalam mengenal huruf	3	3	3	75	Praktis
5	Multimedia pembelajaran Interaktif dapat merangsang anak untuk belajar mandiri	3	3	3	75	Praktis
6	Bahasa yang dalam multimedia pembelajaran interaktif mudah dipahami	4	4	4	100	Sangat Praktis
7	Multimedia pembelajaran interaktif mudah dijalankan dan dioperasikan	4	3	3,5	87,5	Sangat Praktis
8	Upaya pengenalan huruf anak lebih mudah melalui multimedia interaktif	3	4	3,5	87,5	Sangat Praktis
9	Informasi yang ada dalam multimedia pembelajaran interaktif jelas oleh anak	4	3	3,5	87,5	Sangat Praktis
10	Multimedia pembelajaran Interaktif merespon anak, melibatkan alat indra dalam proses mengoperasikannya	4	3	3,5	87,5	Sangat Praktis
11	Untuk lebih mengenal huruf, multimedia pembelajaran interaktif dapat digunakan anak berulang kali	4	4	4	100	Sangat Praktis
12	Anak dapat belajar menggunakan multimedia pembelajaran interaktif sesuai dengan tingkatan pemahaman setiap anak	3	2	3	62,5	Praktis
<b>Total Skor</b>					<b>85,4</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Tabel 4.5 di atas merupakan hasil respon dari guru kelas B3 TK Negeri Pembina Pagaruyung yang telah memakai media pembelajaran yang dikembangkan. Secara umum guru menganggap media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti sangat membantu dalam pembelajaran membaca di kelas B3. media pembelajaran ini dianggap sebagai inovasi baru dalam proses pembelajaran pada khususnya dan dunia pendidikan pada umumnya.

**c. Efektifitas Uji Coba Observasi Lembar Hasil Keterampilan Membaca anak**

Rata-rata lembar observasi hasil keterampilan anak ditampilkan pada tabel 4.6 dari dua pertemuan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada kelas B3 di TK Negeri Pembina Pagaruyung dengan jumlah 14 orang anak.

**Tabel 4.6 Hasil Observasi Uji Coba Keterampilan Membaca Anak**

NAMA	INDIKATOR						Rata-rata	Persentase	Ket
	1	2	3	4	5	6			
VDF	4	2	3	3	4	3	3,17	79,2	Tinggi
ZF	3	3	2	4	3	4	3,17	79,2	Tinggi
CS	3	4	3	3	2	4	3,17	79,2	Tinggi
ZAA	3	4	4	3	4	4	3,67	91,7	Sangat Tinggi
AS	4	2	3	3	3	3	3,00	75,0	Tinggi
FGA	3	3	3	3	2	3	2,83	70,8	Tinggi
FN	4	4	3	3	3	2	3,17	79,2	Tinggi
HR	3	3	3	4	2	3	3,00	75,0	Tinggi
ZFR	3	4	3	3	3	3	3,17	79,2	Tinggi
DR	3	3	4	3	3	4	3,33	83,3	Sangat Tinggi
MSR	3	3	4	3	3	3	3,17	79,2	Tinggi
DAS	4	3	2	4	2	2	2,83	70,8	Tinggi
AI	4	3	3	4	4	3	3,50	87,5	Sangat Tinggi
MR	4	3	3	4	2	4	3,33	83,3	Sangat Tinggi
Rata-rata	3,43	3,14	3,07	3,36	2,86	3,21	3,18	79,46	Tinggi
Persentase	85,7	78,6	76,8	83,9	71,4	80,4	79,5	79,5	Tinggi

Pada tabel diatas terdapat hasil keterampilan membaca anak anak dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berada pada kriteria **tinggi** dengan persentase



nilai sebesar **79,5**. Kriteria tinggi ditunjukkan pada Anak melafaskan intonasi, dalam proses pembelajaran. Kriteria sangat tinggi ditunjukkan pada anak mampu mengenal huruf, anak mampu mengikuti proses pembelajaran.

#### 4. Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap penyebaran merupakan tahap *multimedia* pembelajaran 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 sentra yang lain di TK Negeri Pembina Pagaruyung Tujuannya adalah untuk menguji efektivitas penggunaan perangkat tersebut pada objek, situasi, dan kondisi waktu yang berbeda.

Rata-rata hasil observasi keterampilan membaca anak ditampilkan pada tabel 4.7 dalam kegiatan proses belajar dengan jumlah 14 orang anak.

**Tabel 4.7 Hasil Observasi Keterampilan Membaca Anak Tahap *Disseminate***

NAMA	INDIKATOR						Rata-rata	Persentase	Ket
	1	2	3	4	5	6			
VDF	3	3	2	3	3	3	2,83	70,8	Tinggi
ZF	4	3	4	3	4	4	3,67	91,7	Sangat Tinggi
CS	3	4	3	3	3	3	3,17	79,2	Tinggi
ZAA	4	3	2	3	4	4	3,33	83,3	Sangat Tinggi
AS	3	3	2	4	4	3	3,17	79,2	Tinggi
FGA	3	3	2	3	3	4	3,00	75,0	Tinggi
FN	4	4	4	4	4	3	3,83	95,8	Sangat Tinggi
HR	3	4	3	3	4	3	3,33	83,3	Sangat Tinggi
ZFR	4	3	3	2	3	4	3,17	79,2	Tinggi
DR	3	3	3	4	4	3	3,33	83,3	Sangat Tinggi
MSR	4	2	4	3	2	4	3,17	79,2	Tinggi
DAS	4	3	4	4	3	3	3,50	87,5	Sangat Tinggi
AI	3	4	3	3	4	4	3,50	87,5	Sangat Tinggi
MR	4	3	3	4	2	3	3,17	79,2	Baik
Rata-rata	3,5	3,21	3,00	3,29	3,36	3,43	3,30	82,4	Sangat Baik
Persentase	87,5	80,4	75,0	82,1	83,9	85,7	82,4	82,4	Sangat Baik

Pada tabel 4.7 di atas didapat keterampilan belajar anak dalam kegiatan belajar dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berada pada kriteria **sangat** tinggi. Kriteria sangat tinggi ditunjukkan pada anak mengikuti proses belajar dengan persentase sebesar 82,4.

Hasil observasi keterampilan membaca anak, keempat aspek yang dilakukan dalam kegiatan proses belajar menunjukkan bahwa keterampilan membaca anak selama melakukan kegiatan proses belajar termasuk dalam kriteria **sangattinggi**. hasil keterampilan membaca anak multimedia interaktif untuk belajar membaca bisa dikatakan baik digunakan dalam kegiatan proses belajar.

## **B. Pembahasan**

### **1. Hasil Analisis *Define* (Pendefinisian)**

*Multimedia Pembelajaraninteraktif* untuk meningkatkan keterampilan membaca anak, berisi tentang materi pengenalan huruf dan pengenalan nama-nama binatang. Pembuatan media merujuk pada lembar kerja anak yang sesuai dengan tahap perkembangan bahasa dalam pengenalan huruf abjad, sehingga dihasilkan rancangan *multimedia* pembelajaran interaktif untuk meingkatkan keterampilan membaca anak yang sesuai dengan harapan.

Mengembangkan *multimedia*pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca 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 *multimedia*pembelajaran interaktif dirancang berdasarkan aspek perkembangan bahasa anak.

### 3. Hasil Analisis *Develop* (Pengembangan)

#### a. Hasil Validasi

Pertanyaan penelitian “Bagaimana perancangan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *macromedia flash8* untuk meningkatkan keterampilan membaca anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Pagaruyung yang memenuhi kriteria valid” telah terjawab berdasarkan hasil lembar validasi multimedia pembelajaran interaktif belajar membaca dengan mengenal nama-nama binatang dari validator. Rumusan masalah penelitian yaitu “Bagaimana perancangan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *macromedia flash8* untuk meningkatkan keterampilan membaca anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Pagaruyung yang memenuhi kriteria valid berdasarkan hasil penilaian dari validator sebagai berikut:

- 1) Isi multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca telah sesuai dengan indikator-indikator yang diharapkan, sehingga multimedia pembelajaran interaktif ini bisa membantu anak dalam memahami pembelajaran membaca.
- 2) Multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca telah memuat latihan yang bisa dikerjakan oleh pengguna. ada empat bentuk/jenis perangkat lunak pengajaran dengan computer.

Secara umum, dapat digambarkan pada tabel dan grafik berikut:

**Tabel 4.8 Hasil Validasi Multimedia Pembelajaran Interaktif**

No	Aspek yang divalidasi	Persentase %	Rara-rata Persentase %	Kategori
1	Aspek Konstruk	81,8	84,2	Sangat Valid
2	Aspek Konten	83,3		
3	Aspek Bahasa	87,5		

**Grafik 4.1 Hasil Validasi Multimedia Pembelajaran Interaktif**

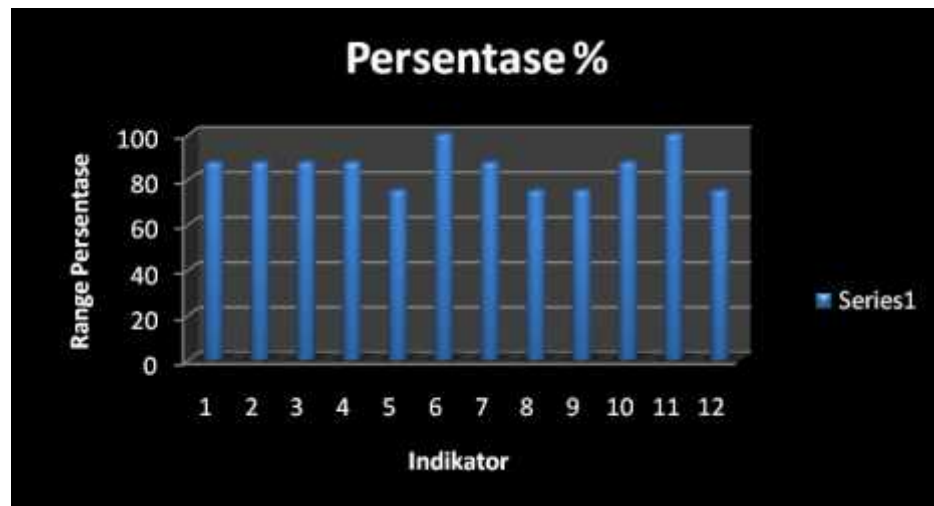


Tabel dan grafik diatas terlihat bahwa 3 indikator diataranya adalah Kontruk, Konten dan Bahasa. Ke tiga indikator diatas divalidasi oleh 2 orang ahli. Hasil validasi kontruk, konten dan bahasa menggambarkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif materi mengenal binatang telah valid dengan persentase penilaian **84,2%**.

#### **b. Hasil Praktikalitas**

Pertanyaan penelitian dalam yaitu “Bagaimana menghasilkan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *macromedia flash 8* untuk meningkatkan keterampilan membaca anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Pagaruyung yang memenuhi kriteria praktis? Deskripsi praktikalitas menunjukan bahwa multimedia pembelajaran interaktif materi mengenal nama-nama binatang yang dirancang sudah sangat praktis berdasarkan angket yang diberikan kepada guru dengan persentase 85,4%. 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 hasil keterampilan membaca anak.

Secara umum dapat digambarkan dalam tabel dan grafik berikut ini:  
**Grafik 4.2 Data Hasil Angket Respon Guru terhadap Multimedia Pembelajaran Interaktif**



Tabel dan grafik diatas menunjukkan bahwa tingkat kepraktikalitas multimedia pembelajaran interaktif terdiri dari 12 indikator, dimana tiap-tiap indikator memiliki poin penilaian yang rata-rata menunjukan kepraktisan yaitu berkisar antara 81%-100%.

#### c. Hasil Keterampilan Membaca Anak(Tahap Uji Coba)

Pertanyaan penelitian “Bagaimana penerapan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *macromedia flash 8* untuk meningkatkan keterampilan membaca anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Pagaruyung yang memenuhi kriteria efektif? Deskripsi hasil keterampilan membaca anak anaksaat tahap uji coba menunjukkan bahwamultimedia pembelajaran interaktif materi mengenal nama-nama binatang yang dirancang sudah efektif berdasarkan lembaran observasi, yaitu lembar observasi hasil keterampilan membaca anak, hasil yang diperoleh bahwa hasil keterampilan membaca anak termasuk dalam kriteria **tinggi** dengan persentase **79,5%**.

Hal ini tergambar pada tabel dan grafik berikut ini:

**Tabel 4.9 Lembar Observasi Uji Coba Keterampilan Membaca Anak pada Kelas B3 di TK Negeri Pembina Pagaruyung**

No	Hasil Keterampilan Membaca Anak Anak	Rata-rata	Persentase %	Kriteria
1	Anak mampu menyebutkan bunyi huruf vokal (a, i, u, e, o ) yang diperlihatkan / didengarkan melalui <i>macromedia flash 8</i>	3,43	85,7	<b>Sangat Tinggi</b>
2	Anak mampu menyebutkan bunyi huruf konsonan yang diperlihatkan / didengarkan melalui <i>macromedia flash 8</i>	3,14	78,6	<b>Tinggi</b>
3	Anak mampu menyebutkan arti kata dari objek yang diperlihatkan melalui video. misalnya (kuda, tikus)	3,07	76,8	<b>Tinggi</b>
4	Anak mampu membedakan berbagai arti kata yang diperlihatkan melalui <i>macromedia flash 8</i> .	3,36	83,9	<b>Sangat Tinggi</b>
5	Anak mampu membaca aturan kata dengan pola Konsonan-Vokal seperti “K, A” melalui aplikasi <i>macromedia flash 8</i> .	2,86	71,4	<b>Tinggi</b>
6	Anak mampu membaca aturan kata dengan pola Konsonan - Vokal-Konsonan - Vokal seperti “KUDA” melalui aplikasi <i>macromedia flash 8</i> disesuaikan dengan tema.	3,21	80,4	<b>Tinggi</b>
<b>Rata-rata Persentase Hasil Keterampilan Membaca Anak</b>		<b>3,18</b>	<b>79.5</b>	<b>Tinggi</b>

**Grafik 4.3 Uji Coba Keterampilan Membaca Anak pada Kelas B3 di TK Negeri Pembina Pagaruyung**



#### 4. Hasil Analisis Dissiminate (Penyebaran)

Deskripsi hasil keterampilan membaca anak pada saat tahap penyebaran menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif materi mengenal nama-nama binatang yang dirancang sudah efektif berdasarkan lembaran observasi, yaitu lembar observasi hasil keterampilan membaca anak, hasil yang diperoleh bahwa hasil keterampilan membaca anak termasuk dalam kriteria **sangat tinggi** dengan persentase **82,4%**.

**Tabel 4.10 Hasil Penyebaran Keterampilan Membaca Anak pada Kelas B1 Di TK Pembina Pagaruyung**

No	Hasil Keterampilan Membaca Anak	Rata-rata	Persentase %	Kriteria
1	Anak mampu menyebutkan bunyi huruf vokal (a, i, u, e, o) yang diperlihatkan / didengarkan melalui <i>macromedia flash 8</i>	3,50	87,50	<b>Sangat Tinggi</b>
2	Anak mampu menyebutkan bunyi huruf konsonan yang diperlihatkan / didengarkan melalui <i>macromedia flash 8</i>	3,21	80,36	<b>Tinggi</b>
3	Anak mampu menyebutkan arti kata dari objek yang diperlihatkan melalui video. misalnya (kuda, tikus)	3,00	75,00	<b>Tinggi</b>

4	Anak mampu membedakan berbagai arti kata yang diperlihatkan melalui <i>macromedia flash 8</i> .	3,29	82,14	Sangat Tinggi
5	Anak mampu membaca aturan kata dengan pola Konsonan-Vokal seperti "K, A" melalui aplikasi <i>macromedia flash 8</i> .	3,36	83,93	Sangat Tinggi
6	Anak mampu membaca aturan kata dengan pola Konsonan - Vokal-Konsonan - Vokal seperti "KUDA" melalui aplikasi <i>macromedia flash 8</i> disesuaikan dengan tema.	3,43	85,71	Sangat Tinggi
<b>Rata –rata persentase Hasil Keterampilan Membaca Anak</b>		<b>3,30</b>	<b>82,4</b>	<b>Sangat tinggi</b>

Secara umum dapat digambarkan dalam tabel dan grafik berikut ini:

**Grafik 4.4 Hasil Penyebaran Keterampilan Membaca Anak pada Kelas B1 Di TK Pembina Pagaruyung**



Tabel dan grafik diatas menunjukan bahwa dari ke enam indikator hasil keterampilan membaca anak menggunakan multimedia pembelajaran interaktif menunjukan pada tahap uji coba keterampilan anak yang dilakukan di kelas B3 termasuk dalam kriteria **tinggi** dengan persentase **79,5%** dan pada tahap penyebaran keterampilan belajar anak yang dilakukan di kelas B1 termasuk dalam kriteria **sangattinggi** dengan persentase **82,4%**.



Pada tahap uji coba keterampilan anak di kelas B3 persentase 79,5% dengan kriteria tinggi lebih rendah daripada saat dilakukan tahap *disseminate* di kelas B1 persentase 82,4% dengan kriteria sangat tinggi.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini memiliki keterbatasan diantaranya:

1. Tidak semua bahan untuk pengenalan nama-nama binatang termuat dalam multimedia pembelajaran interaktif belajar membaca dengan mengenal nama-nama binatang.
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 mengenal nama-nama binatang
2. Penelitian ini harus disebarakan kesekolah yang lain, supaya media ini dapat meningkatkan keterampilan membaca anak.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Multimedia Pembelajaran Interaktif menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash 8* untuk meningkatkan Keterampilan Membaca Anak Usia 5-6 tahun yang dikembangkan oleh peneliti membahas materi binatang kelas B3 semester dua di TK Negeri Pembina Pagaruyung Batusangkar. Media Pembelajaran yang dikembangkan di uji cobakan kepada siswa kelas B3 di sekolah tersebut. Berdasarkan penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Validitas Multimedia Pembelajaran Interaktif menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash 8* untuk meningkatkan Keterampilan Membaca Anak Usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Pagaruyung Batusangkar memenuhi kriteria valid baik dari segi validitas isi, validitas konstruk, dan validitas muka dengan persentase 84,2%.
2. Praktikalitas Multimedia Pembelajaran Interaktif menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash 8* untuk meningkatkan Keterampilan Membaca Anak Usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Pagaruyung Batusangkar memenuhi kriteria praktis dari segi kemudahan siswa menggunakan media pembelajaran dengan persentase 85,4 %.
3. Efektifitas Multimedia Pembelajaran Interaktif menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash 8* untuk meningkatkan Keterampilan Membaca Anak Usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Pagaruyung Batusangkar memenuhi kriteria efektif berdasarkan ketuntasan siswa yaitu 14 orang dari 17 orang siswa dikatakan tuntas secara individu dan hasil keterampilan membaca anak meningkat dengan persentase 79.5 %.
4. Penyebaran (*Disseminate*) media pembelajaran menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* untuk meningkatkan keterampilan membaca anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Pagaruyung Batusangkar berdasarkan hasil keterampilan membaca anak meningkat dengan persentase 82,4 %.

## **B. Saran**

Berdasarkan uraian kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Multimedia pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *macromedia flash 8* untuk meningkatkan keterampilan membaca yang telah valid, dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bagi guru di kelas B3TK Negeri Pembina Pagaruyung untuk menunjang pemahaman konsep siswa.
2. Multimedia pembelajaran interaktif untuk belajar membaca telah peneliti kembangkan dapat dijadikan modal bagi guru di TK Negeri Pembina Pagaruyung sebagai media pembelajaran untuk tema binatang.
3. Penelitian ini hanya dilakukan uji coba terbatas, sebaiknya guru kelas B3 TK Negeri Pembina Pagaruyung dapat mengujicobakan lagi media pembelajaran yang peneliti kembangkan untuk memperoleh hasil yang maksimal.
4. Penelitian pengembangan ini dilakukan sampai pada tahap efektivitas, sehingga dampak dari penggunaan multimedia pembelajaran interaktif yang peneliti kembangkan dapat terlihat.

## DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Abhamda, Amra. 2010. *Media Pembelajaran Untuk Sekolah Dan Madrasah*, Batusangkar: STAIN Press.
- Andriyanto. 2012. Pengaruh Media Pembelajaran *Macromedia Flash 8.0* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V di SDN Kebumen I. *Skripsi: Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga*.
- Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : PT Rosda Karya
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Basyiruddin, Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pres.
- Dhieni, N. dkk. 2011. *Metode Pengembangan Bahasa*, Jakarta: Universitas Terbuka. Fadhillah, Mohammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fadlillah, M. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Fauziddin, M. 2014. *Pembalajaran PAUD Bermain, Bercerita, dan Menyanyi Secara Islami*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Isskandarwassid & Sunendar D. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Izzudin, A. M. 2003. Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Service Engine dan Komponen-komponennya. *Skripsi Sarjana*, Fakultas Teknik. Universitas Negeri Semarang.
- Kartono, dkk. 2014. *Modul PLPG Guru Kelas PAUD/TK*. Pusat Pengembangan Profesi Pendidik Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kustandi, C. & Sutjipto, B. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Batusangkar: Ghalia Indonesia.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mutiah, D. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Prasetyo, D. 2006. *Panduan Praktis Menggunakan Macromedia Flash*. Jakarta: PT. Ercontara Rajawali

- Prasetyo, Wahyu. 2012. *Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa dengan Pendekatan PMR pada Materi Lingkaran di kelas VIII SMPN 2 Kepohbaru Bojonegoro*, tersedia <http://ejournal.unesa.ac.id>. (Diakses tanggal 20 Januari 2018)
- Prasetyono, D. S. 2008. *Rahasia Mengajar Gemar Membaca Pada Anak Sejak Dini*. Jogjakarta: Think Jogjakarta.
- Pribadi. B. A. 2017. *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Pusat Bahasa. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Diambil dari: <http://bahasa.kemdiknas.go.id/kbbi/index.php>.
- Rahim. F. 2008. *Pengajaran membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Riduwan. 2005. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Sahlan A. & Teguh P. A. 2012. *Desain Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sanaky. H.AH. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press
- Santrock. J. W. 2008. *Perkembangan Anak (Jilid 2)*. Jakarta: Erlangga.
- Sri. M. A. 2016. *Buku Ajar Penuntun Praktikum Komputer Media Berbasis IT (Macromedia Flash 8)*.
- Sternberg, R. J. 2008. *Psikologi Kognitif (Edisi Keempat)*. Yogyakarta. Pustaka Belajar.
- Suciadi, A. A. 2003. *Menguasai Pembuatan Animasi dengan Flash MX*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartono. 2005. *Pengembangan Bicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Sujiono. A. 2007. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Sukardi. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kopetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Sumatri & Nana. 2007. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Univessitas Terbuka.
- Supoto, A. H. 2002. *Animasi Dengan Macromedia Flash Action Script*. Jakarta: Salemba Infotek.
- Supoto, A. H. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Surapnata, S. 2006. *Analisis, Validasi, Rehabilitas dan Interpretasi Hasil Tes Implementasi Kurikulum 2004*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi dan Impementasinya dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyudin, U & Agustin, M. 2012. *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*. Bandung: Refika Aditama.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yahya. Y. 2012. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana.
- Yusuf. S. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.