

**JURNAL ILMIAH MAHASISWA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO
TARBAWI: JOURNAL ON ISLAMIC EDUCATION**Url: <http://studentjournal.umpo.ac.id/index.php/tarbawi>**MULTIMEDIA INTERAKTIF PENDIDIKAN ANAK USIA DINI****Harisa US, Nur Kholik Afandi, Edy Murdani Z***Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda*

Korespondensi Email: harisa.usman@gmail.com

Abstract

Early childhood is prime time, a very important time to provide the right stimulation to maximize growth and development, but there are still many teachers who ignore their parents. Age appropriate equipment is required. So that young children remain interested in learning, appropriate early childhood learning media are needed, one of which is interactive multimedia. This type of research is development research (R&D). The data collection method uses . Observations, interviews, documentation, LKA tests. Data analysis includes testing, interactive multimedia design with power points and percentages, efficacy, descriptive analysis. Findings: (1) interactive multimedia design in Early Childhood learning, (2) interactive multimedia is effective in pre-test evaluation as seen in the results, the learning process in the classroom achieved an average of 80% complete learning outcomes from 2.07 to 2.73 posttest, increased significantly from 2.73 to after the test, from a total of 50 respondents with a standard deviation of 0.799 before the test increased a standard deviation of 0.438.

Keywords: *Interactive Multimedia, Learning, Early Childhood.*

Abstrak

Anak usia dini merupakan prime time, waktu yang sangat penting untuk memberikan stimulasi yang tepat untuk memaksimalkan tumbuh kembangnya, namun masih banyak guru yang mengabaikan orang tuanya. Peralatan yang sesuai dengan usia diperlukan. Agar anak usia dini tetap tertarik untuk belajar, diperlukan media pembelajaran anak usia dini yang tepat, salah satunya adalah multimedia interaktif. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D). Metode pengumpulan data menggunakan . Observasi, wawancara, dokumentasi, tes LKA. Analisis data meliputi pengujian, perancangan multimedia interaktif dengan power point dan persentase, efikasi, analisis deskriptif. Temuan: (1) perancangan multimedia interaktif dalam pembelajaran Anak Usia Dini , (2) Multimedia interaktif efektif evaluasi pre-test sebagaimana terlihat pada hasil, proses pembelajaran di kelas mencapai hasil belajar tuntas rata-rata 80% dari 2,07 menjadi 2,73 posttest, meningkat signifikan dari 2,73 untuk setelah tes, dari total 50 responden dengan standar deviasi 0,799 sebelum tes meningkat standar deviasi 0,438.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Pembelajaran, Anak Usia Dini.

How To Cite: Harisa US, Nur Kholik Afandi, Edy Murdani Z (2023). Multimedia Interaktif Pendidikan Anak Usia Dini. Penerbitan Artikel Ilmiah Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Vol 7 (No 2) 2023

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam proses pembangunan nasional. Pendidikan dapat menanamkan nilai-nilai yang membentuk modal manusia secara fisik, mental dan emosional serta mempersiapkan peserta didik untuk masa depan¹. Ini dapat dilakukan setelah artikel Akses Terbuka Pedagogi Anak di bawah lisensi. Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha Vol 9 No 2 Tahun 2021 hlm 186-193 187 Ni Kadek Anik Pratiwi / Multimedia Interaktif Subtopik Profesi Pendidikan Anak Usia Dini. Ini adalah waktu yang tepat untuk membekali siswa dengan dasar-dasar dan landasan pendidikan mereka, karena merupakan waktu yang optimal untuk perkembangan otak dan waktu yang tepat untuk menggali potensinya

Masa puncak pendidikan anak usia dini adalah dari usia 1 sampai 5 tahun. Anak pada usia ini cenderung belajar melalui bermain, sehingga kegiatan belajar perlu dapat membentuk proses belajar dan

terintegrasi dengan bermain agar dapat menarik perhatian anak selama pembelajaran². Aktivitas bermain membantu anak beradaptasi dengan lingkungannya dan berkembang menjadi manusia yang lebih dewasa. Apalagi di zaman yang sudah maju seperti sekarang ini, guru yang berkemampuan teknologi dapat memberikan nilai tambah bagi dirinya dan berdampak positif dalam pembelajaran³. Namun, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih tergolong rendah di masa saat ini, hal ini dikarenakan banyak guru yang tidak mampu menggunakan teknologi secara tepat sehingga monoton dan kurang optimal dalam melaksanakan proses pembelajaran⁴. Dalam kegiatan pembelajaran, guru biasanya hanya memberikan lembar kerja anak tanpa menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik minat anak, sehingga pemahaman anak menjadi kurang baik. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran

¹ Resti Febrian Zulman & Abna Hidayati, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Adobe Captivate 9 Dalam Penanaman Nilai Kemandirian Anak Usia dini," *Inovtech* 2, No. 1 (2020): 1-7.

² Andri Setiawan, Henry Praherdhiono, and Suthoni Suthoni, "Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini," *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran* 6, no. 1 (2019): 39-44.

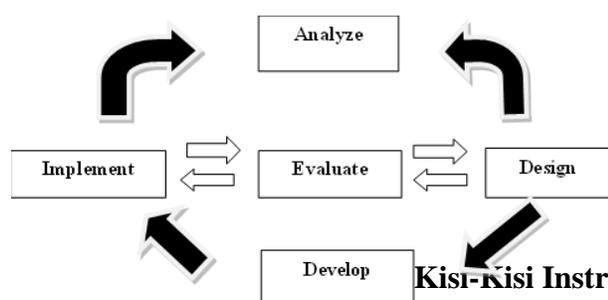
³ Febrialismanto Febrialismanto, "Perbedaan Kemampuan Guru Menggunakan TIK Untuk Pengembangan Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2020): 1603-1615.

⁴ Upik Elok Endang Rasmani et al., "Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Guru PAUD," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2023): 10-16.

masih monoton. Keterbatasan dalam memberikan materi ini dikarenakan kurangnya akses terhadap media yang dimiliki guru, sehingga mempengaruhi proses pembelajaran dan membuatnya terasa membosankan dan monoton. Upaya mengatasi permasalahan tersebut dan menciptakan proses pembelajaran yang bermakna bagi anak dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan yang dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE adalah:



Gambar 1. Tahap Penelitian Model

ADDIE

Subjek penelitian ini adalah anak PAUD Rasyiqah,. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuesioner dimana kuesioner diberikan untuk kedua uji efikasi ahli dan pengujian individu anak usia dini. Kuesioner yang diberikan kepada subjek digunakan untuk mengumpulkan informasi untuk menentukan kelayakan produk multimedia interaktif. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari data kuantitatif dan kualitatif. Data yang terkumpul dalam kuesioner diolah dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Kisi-kisi ukuran yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang uji efikasi dan studi individu ditunjukkan pada Tabel 1, 2, 3, dan 4.

Kisi-kisi Instrumen Ahli Isi Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Kurikulum	1. Kesesuaian Materi dengan indikator dan kompetensi dasar.	1,2	3
		2. Tujuan Pembelajaran	3	
2	Materi	1. Ketepatan Materi	4	3
		2. Materi Mudah dipahami.	5	
			6	

		3. Materi Menarik oleh audiens.		
3	Kebahasaan	1. Bahasa Mudah Dipahami.	7	2
		2. Bahasa Sesuai dengan Karakteristik.	8	
4	Evaluasi	3. Kejelasan Target Hasil Belajar	9	1

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Desain	1. Tampilan.	10	7
		2. Penggunaan Gambar dalam Pembelajaran.	11	
		3. Komposisi dan Penggunaan Warna yang Tepat.	12,13	
		4. Penggunaan Animasi yang Tepat.	14	
		5. Penggunaan Sound yang Tepat.	15	
2	Pengoperasian	1. Kemudahan dalam Menggunakan Media.	16	2
		2. Media dapat digunakan secara berulang.	17	
3	Ketepatan Teknik	1. Konsistensi Tema.	18	2
		2. Keakuratan materi yang digunakan.	19	
4	Evaluasi	1. Kejelasan Output Pembelajaran.	20	1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian kami menghasilkan hasil sebagai berikut: Pertama, desain multimedia. Pembelajaran interaktif tentang ruang bagi anak. Keunggulan media ini adalah anak menjadi lebih aktif melalui audio, gambar, video dan pertanyaan interaktif. Fasilitas yang ada mengharuskan anak untuk

menyelesaikan tugas secara bertahap. Pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif format meliputi spesifikasi software aplikasi, layout dasar, background, pilihan warna, font, animasi, suara, gambar dan video. Jenis software yang digunakan untuk mengoperasikan multimedia interaktif ini adalah power point dengan animasi yang menarik bagi siswa. Buka aplikasi

multimedia interaktif ini dan halaman pertama akan menampilkan sub tema luar angkasa. Mengklik salah satu subtema space akan menampilkan permainan atau aktivitas yang dilakukan oleh siswa. Tebak Warna, Tebak Gambar, Teka-Teki, Temukan Petunjuk, Pembentukan Kata, dari Anak Usia Dini. Melakukan apa yang dilihat, desain yang menyenangkan untuk mengembangkan sisi visual anak. Hasil kedua adalah implementasi multimedia interaktif efektif meningkatkan proses pembelajaran di kelas. Hal ini tercermin dari siswa memiliki tingkat penguasaan konsep yang sangat baik. Menghitung keefektifan hasil belajar antara pembelajaran pra pengembangan (pre-test) dan pembelajaran pasca-pengembangan

(post-test) media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan persentase sehingga dapat dilakukan perbandingan sebelum lulus. Sejak saat itu, media pembelajaran multimedia interaktif telah dikembangkan. Berdasarkan Tabel 1, kita tahu bahwa setelah posttest anak-anak mampu memahami pelajaran dengan tema alam semesta di luar tujuan mereka. Di sisi lain, anak memiliki nilai rendah karena tidak menyelesaikan kelas, sehingga anak menangis di kelas dan tidak dapat memahami tugas yang diberikan. Berdasarkan hasil uji-T, kami memperoleh data yang ditunjukkan pada Tabel 1.

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.303	1.015		1.284	.205
	PenggunaanMultimedi	-.042	.097	-.063	-.438	.663

a. Dependent Variable: RES_2

Berdasarkan Tabel 1, dapat menjelaskan bahwa memiliki skor rata-rata 2,07 sebelum tes dan 2,73 untuk setelah tes, dari total 50 responden dengan standar deviasi 0,799 sebelum tes meningkat standar deviasi 0,438. Tabel 2 menjelaskan bahwa nilai t Count

(3,568) > tTabel (1,75), yaitu menunjukkan pengaruh yang berbeda antara posttest dan pretest.

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.166 ^a	.027	.007	1.10700	2.203

a. Predictors: (Constant), PenggunaanMultimedia

b. Dependent Variable: PenerimaanPembelajaran

Dengan k (variable bebas) = 1

Dan N = 50

$dU = 1,5884$ (dari table)

maka rumus $4 - du = 4 - 1,5884 = 2,4116$

$dl = 1,5035$ (dari table)

nilai $d = 2.203$

$du < d < dl$

artinya tidak terdapat autokorelasi.

Teknologi informasi dan komunikasi juga harus digunakan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Lusi Marlisa dan Sigit Purnama menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas belajar dengan membuat siswa lebih aktif dan percaya diri, minat anak dalam belajar dan beraktivitas, serta mendorong kreativitas⁵. Guru hendaknya menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan bahan

ajar dan isi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen proses pembelajaran yang memegang peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Dalam memilih media pembelajaran, media dapat merangsang minat anak untuk mengikuti pembelajaran. Kita perlu memenuhi kebutuhan anak-anak, tidak hanya untuk mengekstrak media pembelajaran, tetapi juga untuk membuat belajar menjadi menyenangkan tanpa mereka sadari bahwa mereka telah mempelajari sesuatu. Dengan berkembangnya multimedia interaktif dengan tema alam semesta pada anak usia 4 sampai 6 tahun.

Dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik, meningkatkan kemampuan berpikir anak, memungkinkan guru untuk mengeksplorasi berbagai anak ini membantu mengatasi gaya pembelajaran. Media

⁵ Lusi Marlisa and Sigit Purnama, "Pengembangan Multimedia Interaktif Pengenalan

Salat Untuk Meningkatkan Aspek Perkembangan Anak Usia Dini," *Jurnal Penelitian* 12, no. 2 (2018): 403.

pembelajaran dengan konten multimedia interaktif adalah game yang berisi program yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengannya menggunakan komputer atau laptop. Early Learning on Space menggunakan salah satu media pembelajaran untuk membantu anak memahami pesan yang disampaikan melalui multimedia interaktif. Pembelajaran penguatan multimedia interaktif ini bertujuan untuk membantu siswa memahami, memahami dan secara aktif menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Manikowati menyimpulkan dalam studinya bahwa menjadi lebih profesional ketika guru menggunakan multimedia⁶. Komunikasi yang baik antara guru dan anak. Anak menjadi fokus, antusias dan tertarik untuk belajar. Anak-anak dapat mengekspresikan ide-ide mereka dan menjadi akrab dengan objek yang ditampilkan saat belajar multimedia. Dengan kata lain, anak berpartisipasi lebih aktif dalam belajar. Multimedia interaktif membantu anak membentuk jawaban interaktif selama proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan setiap anak mendapat kesempatan untuk menjawab secara langsung dalam permainan multimedia interaktif.

KESIMPULAN

Perancangan multimedia interaktif bertema ruang angkasa yang dibuat dalam penelitian ini berbentuk game yang dapat disimpan ke komputer atau laptop. Penerapan multimedia interaktif akan meningkatkan proses pembelajaran di kelas. Hal ini lebih baik diilustrasikan oleh penguasaan anak dalam tingkatan konsep. Perhitungan untuk mengetahui keefektifan hasil belajar pada saat pra pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif menunjukkan peningkatan skor pada saat pre dan post test.

DAFTAR PUSTAKA

- Febrialismanto. "Perbedaan Kemampuan Guru Menggunakan TIK Untuk Pengembangan Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2020): 1603–1615.
- Hidayati, resti febrian zulman & abna. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Adobe Captivate 9 Dalam Penanaman Nilai Kemandirian Anak Usia Dini."

⁶ Manikowati, "Studi Kelayakan Pengembangan Model Multimedia Teaching Aids

Paud (The Feasibility on the Development of Early Childhood Media Teaching Aids)," *Jurnal Teknologi Pendidikan XVI*, no. 3 (2012): 265–277.

- Inovtech* 2, no. 1 (2020): 1–7.
- Manikowati. “Studi Kelayakan Pengembangan Model Multimedia Teaching Aids Paud (The Feasibility on the Development of Early Childhood Media Teaching Aids).” *Jurnal Teknologi Pendidikan* XVI, no. 3 (2012): 265–277.
- Marlisa, Lusi, and Sigit Purnama. “Pengembangan Multimedia Interaktif Pengenalan Salat Untuk Meningkatkan Aspek Perkembangan Anak Usia Dini.” *Jurnal Penelitian* 12, no. 2 (2018): 403.
- Rasmani, Upik Elok Endang, Siti Wahyuningsih, Novita Eka Nurjanah, Jumi atmoko Jumi atmoko, Yuanita Kristiani Wahyu Widiastuti, and Putri Agustina. “Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Guru PAUD.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2023): 10–16.
- Setiawan, Andri, Henry Praherdhiono, and Suthoni Suthoni. “Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini.” *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran* 6, no. 1 (2019): 39–44.