

**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Untuk Siswa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di PAUD SAHABAT**



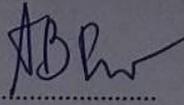
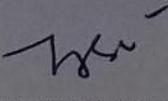
**Mushlihah Purwo Saputri**

**5235127248**

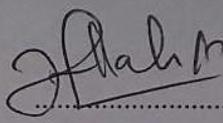
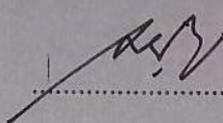
**Skripsi ini Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA  
DAN KOMPUTER  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
2017**

HALAMAN PENGESAHAN

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
Bambang Prasetya Adhi, M.Kom (Dosen Pembimbing I)	 .....	30-01-2017 .....
Drs. Bachren Zaini, M.Pd. (Dosen Pembimbing II)	 .....	30-01-2017 .....

PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
Hamidillah Ajie, MT (Ketua Penguji)	 .....	19 Januari 2017 .....
Lipur Sugiyanta, Ph.D (Dosen Penguji)	 .....	25 Januari 2017 .....
Prasetyo Wibowo Yunanto, M.Eng (Dosen Ahli)	 .....	26 Januari 2017 .....
Tanggal	Lulus:	17 Januari 2017 .....

## HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis skripsi saya ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri dengan arahan dosen pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 17 Januari 2017  
Yang membuat pernyataan



Mushlihah Purwo Saputri  
5235127248

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya yang telah diberikan kepada penulis , sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“*Pembuatan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Contextual Teaching and Learning (CTL) Untuk Siswa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di PAUD SAHABAT*”**

Tujuan utama dalam penyusunan skripsi ini merupakan prasyarat yang harus dipenuhi untuk bisa lulus pada Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta. Dengan adanya penyusunan skripsi ini memberikan banyak manfaat kepada mahasiswa yang mengikutinya, khususnya kepada penulis guna menjadi bekal untuk diterapkan di kemudian hari.

Dalam proses perencanaan, penyusunan, pengembangan serta penyelesaian penulisan skripsi ini, penulis banyak menerima bantuan, bimbingan serta motivasi dan dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan banyak terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya dan Bimbingan-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik hingga akhir.
2. Purwanto dan Iis Erlyn Lusiana selaku orang tua penulis yang tidak pernah berhenti memberikan dukungan, nasihat, serta doa kepada penulis selama ini.
3. Mamih dan Wanda serta Keluarga besar penulis yang selalu memberikan dukungan moril kepada penulis untuk menyelesaikan perkuliahan.
4. Bapak Bambang Prasetya Adhi, M.Kom selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Drs. Bahrein Zaini, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu serta tenaga untuk membimbing, memotivasi, mengarahkan, serta memberi nasihat yang berharga kepada penulis sampai terselesaikannya skripsi ini.
5. Ibu Yuliatri Sastrawijaya, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika & Komputer, Universitas Negeri Jakarta.

6. Hugo Fahpryan Lawrens yang sudah meluangkan waktunya menemani penulis dan menjadi penyemangat baru penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Ane Aini Fitriyah, S.Pd.I, Ibu Yenny Purwanti, A.Md, Bapak Hamidillah Ajie, M.T, Ibu Vina Oktaviani, M.T, Ibu Hikmah dan Ibu Evira yang telah bersedia meluangkan waktu untuk menjadi ahli materi dan ahli media pada penelitian ini, serta dosen-dosen telah membantu dan memberikan pengarahan kepada penulis.
8. Playgroup Sahabat Calistung yang telah bersedia mengizinkan saya melakukan penelitian disekolah dalam rangka menyelesaikan penelitian skripsi ini.
9. Amih Eli Rohaeti yang selalu memberikan semangat serta doa dan juga membantu dalam penelitian skripsi kepada penulis.
10. Novi Kurniawati sahabat SMA yang selalu memberikan semangat dan doa kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Muhammad Sofyan yang telah memberikan semangat serta doa dan juga membantu dalam penelitian skripsi.
12. Ka Fajar PTIK 2011 yang telah banyak membantu dalam pembuatan produk media pembelajaran dan seluruh teman-teman PTIK 2010, 2011, 2012, dan 2013 yang telah memberikan doa serta semangat kepada penulis.

Doa dan harapan semoga kebaikan pihak yang telah disebutkan mendapatkan balasan yang lebih baik dari Allah SWT, Amin. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu penulis mohon maaf apabila terdapat kekurangan dan kesalahan baik dari isi maupun tulisan. Penulis berharap semoga skripsi yang dihasilkan dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan menjadi sumber yang berguna bagi pembaca pada umumnya. Akhir kata, penulis mengharapkan saran dan kritik bermanfaat yang bersifat membangun sehingga penulis dapat mengembangkan pengetahuan dan memperbaiki kesalahan dikemudian hari.

**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Contextual  
Teaching And Learning (CTL) Untuk Siswa Pendidikan Anak  
Usia Dini (PAUD) di PAUD SAHABAT**

**ABSTRAK**

Pendidikan Anak usia dini adalah tahap kehidupan yang menentukan perkembangan anak untuk selanjutnya. tujuan pembelajaran yaitu tercapainya perubahan perilaku pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Masalah yang di alami pada saat pembelajaran di PAUD SAHABAT, masih banyak siswa yang belum mengenal huruf, siswa menjadi kesulitan dalam mengeja kata-kata. sehingga anak usia dini tidak dapat mengetahui bentuk huruf, serta mengetahui huruf depan dari sebuah benda, bukan hanya huruf saja, seharusnya anak usia dini juga perlu tahu pengenalan suku kata sampai di rangkai menjadi suatu kata. di PAUD SAHABAT belum adanya pembelajaran berupa benda nyata, karena masih menggunakan metode ceramah hal ini di dapat melalui wawancara guru PAUD SAHABAT, padahal kemampuan mengenal huruf dan mengenal suku kata dalam tahap perkembangan anak usia dini sangat mudah dingat, jika diberi kesempatan untuk berubungan langsung dengan benda nyata. Oleh karena itu media sangat di butuhkan sebagai perantara guru ke siswa untuk menyampaikan isi materi tersebut, untuk membantu siswa dapat berfikir secara nyata. Metode pengembangan yang digunakan dalam perancangan media ini menggunakan *Research & Development* karena mampu mengatasi kebutuhan nyata melalui pengembangan solusi pada suatu masalah dan dapat menghasilkan produk yang memiliki validitas tinggi karena sudah melalui proses uji validasi oleh tim ahli dan uji coba lapangan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Flash, Media, Contextual Teaching and Learning, Animasi, PAUD, Huruf.

**Development of Media Interactive Learning *Contextual Teaching*  
*and Learning* (CTL) for Early Childhood Students in PAUD**

**SAHABAT**

**ABSTRACT**

Early childhood education is stage of life that determine a children's development to the next. The goal is to achieve a behavioral changes in students after participating in learning activities. Problems experienced during learning in PAUD SAHABAT, are still many students do not know alphabet yet, so that the students being difficult to spelling words. so that young children can not know the form of letters, as well as knowing the first character of an object, not just the letter alone, early childhood should also need to know the introduction in the chain of syllables to be a word. In PAUD SAHABAT still lack of learning in the form of real objects, because they still use lecture method known through interviews. whereas the ability to recognize letters and familiar syllables in the stage of early childhood development is very easy to be remembered, if given the opportunity to connect directly with real objects. Therefore, the media is needed as an intermediary for the teacher to the students about the content of the material, to help students to be able to think for real. The development method used in the design of this media is the Research & Development because be able to cope with the real needs through the development of solutions to a problem and can produce products that have high validity because it has been through the process of validation testing by a team of experts and field trials.

Keywords: Learning Media, Flash, Media, Contextual Teaching and Learning, Animation, Early Childhood Student, Alphabet.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Pembatasan Masalah.....	7
1.4 Perumusan Masalah .....	7
1.5 Tujuan Penelitian .....	8
1.6 Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>9</b>
2.1 Konsep Pengembangan Produk .....	9
2.1.1 Model Pengembangan Model 4D .....	9
2.1.1.1 Kelebihan Model Pengembangan 4D.....	14
2.1.1.2 Kekurangan Model Pengembangan 4D .....	14

2.1.2	Model Pengembangan ADDIE.....	14
2.1.2.1	Kelebihan ADDIE.....	16
2.1.2.2	Kekurangan ADDIE.....	16
2.1.3	<i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i> .....	17
2.1.3.1	Kelebihan Multimedia Development Life Cycle (MDLC).....	17
2.1.3.2	Kekurangan <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i> .....	18
2.2	Konsep Produk Yang Dikembangkan.....	18
2.3	Kerangka Teoritik .....	20
2.3.1	Belajar.....	20
2.3.2	Hasil Belajar .....	22
2.3.3	Pengertian Media dan Media Pembelajaran .....	23
2.3.4	Pengaruh Media Pembelajaran .....	24
2.3.5	Manfaat Media Pembelajaran.....	28
2.3.6	Storyboard Klasifikasi Media Pembelajaran .....	29
2.3.7	Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran .....	30
2.3.7.1	Pengertian Flash (Adobe Flash Profesional CS6).....	31
2.3.8	ActionScript.....	33
2.3.9	<i>Icon</i> .....	34
2.3.10	Animasi.....	35
2.3.11	Storyboard .....	38
2.3.12	Pendidikan Anak Usia Dini .....	38

2.3.12.1	Karakteristik Anak Usia Dini.....	40
2.3.12.2	Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini .....	41
2.3.13	Kemampuan Mengenal Huruf .....	42
2.3.13.1	Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini.....	42
2.3.13.2	Manfaat Mengenal Huruf Anak Usia Dini.....	43
2.3.14	Metode Suku Kata .....	44
2.3.14.1	Pengertian metode suku kata.....	44
2.3.14.2	Keunggulan metode suku kata .....	44
2.3.14.3	Langkah-langkah pelaksanaan metode suku kata .....	45
2.3.15	Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL).....	46
2.3.15.1	Pengertian Contextual Teaching and Learning (CTL).....	46
2.3.15.2	Komponen contextual teaching and learning (CTL).....	48
2.3.16	Hubungan Media Pembelajaran Dalam Teknologi Pendidikan .....	52
2.4	Rancangan Produk .....	53
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>55</b>
3.1	Tempat dan Waktu Penelitian.....	55
3.2	Metode Pengembangan Produk .....	55
3.2.1	Tujuan Pengembangan .....	55
3.2.2	Metode Pengembangan.....	55
3.2.3	Sasaran Produk .....	55
3.2.4	Instrumen .....	56

3.2.4.1	Kisi-Kisi Instrumen .....	56
3.2.4.2	Validasi Instrumen .....	65
3.3	Prosedur Pengembangan .....	65
3.3.1	Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi .....	65
3.3.2	Tahap Perencanaan Produk .....	65
3.3.3	Tahap Desain Produk .....	67
3.3.3.1	Tahap Concept .....	67
3.3.3.2	Tahap Design .....	67
3.3.3.3	Tahap Material Collecting.....	77
3.3.3.4	Tahap Assembly.....	77
3.3.3.5	Tahap Testing.....	79
3.3.3.6	Tahap Distribusi .....	79
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	79
3.5	Teknik Analisis Data.....	80
	<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>82</b>
4.1	Hasil Pengembangan Produk .....	82
4.1.1	Implementasi .....	82
4.1.1.1	Implementasi Perangkat Keras.....	83
4.1.1.2	Implementasi Perangkat Lunak.....	83
4.1.1.3	Implementasi Media.....	83
4.2	Kelayakan Produk.....	90

4.2.1	Hasil Uji Fungsional.....	90
4.2.2	Hasil Pengujian Ahli.....	97
4.2.2.1	Hasil Pengujian Ahli Materi.....	97
4.2.2.2	Hasil Pengujian Ahli Media.....	103
4.3	Efektifitas Produk .....	109
4.3.1	Hasil Pengujian Responden.....	109
4.4	Pembahasan.....	113
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN .....</b>		<b>115</b>
5.1	Kesimpulan .....	115
5.2	Implikasi .....	116
5.3	Saran .....	116
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>117</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>122</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>		<b>176</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1	Instrumen Uji Fungsional (Black Box) .....	56
Tabel 3.2	Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi .....	63
Tabel 3.3	Kisi-kisi Instrumen Ahli Media.....	64
Tabel 3.4	Kisi-kisi Instrumen Responden .....	64
Tabel 3.5	Tabel rancangan tampilan Storyboard.....	69
Tabel 3.6	Kategori kelayakan .....	81
Tabel 4.1	Tabel Hasil Pengujian Fungsional (Black Box) .....	90
Tabel 4.2	Tabel Hasil Pengujian Ahli Materi 1 .....	98
Tabel 4.3	Tabel Hasil Pengujian Ahli Materi 2.....	99
Tabel 4.4	Tabel Hasil Pengujian Ahli Materi 3.....	100
Tabel 4.5	Tabel Hasil Pengujian Ahli Materi 4.....	101
Tabel 4.6	Tabel Hasil Pengujian Ahli Media 1 .....	104
Tabel 4.7	Tabel Hasil Pengujian Ahli Media 2 .....	105
Tabel 4.8	Tabel Hasil Pengujian Ahli Media 3 .....	106
Tabel 4.9	Tabel Hasil Pengujian Ahli Media 4 .....	107
Tabel 4.10	Tabel Analisis hasil pengujian responden siswa .....	110
Tabel 4.11	Tabel hasil pengujian responden siswa .....	112

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Modifikasi Model Pengembangan Media Pembelajaran dari Model 4-D.....	13
Gambar 2.2	Tahap Pengembangan Model ADDIE.....	15
Gambar 2.3	Tahap Pengembangan <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC).....	17
Gambar 2.4	Kerucut Edgar Dale .....	25
Gambar 2.5	Jendela Utama Adobe Flash Profesional CS6.....	32
Gambar 2.6	Hubungan Media Pembelajaran dalam Teknologi Pendidikan (Sukiman, 2012:25).....	53
Gambar 2.7	Rancangan Produk Media Pembelajaran.....	54
Gambar 3.1	Diagram Alir Penelitian.....	67
Gambar 3.2	Flow chart produk.....	68
Gambar 3.3	Garis Kontinum .....	80
Gambar 4.1	Tampilan Opening Media.....	84
Gambar 4.2	Tampilan Halaman Utama.....	84
Gambar 4.3	Tampilan Halaman Pengenalan Huruf .....	85
Gambar 4.4	Tampilan Halaman Isi Pengenalan Huruf .....	85
Gambar 4.5	Tampilan Halaman Suku Kata.....	86
Gambar 4.6	Tampilan Halaman Materi Suku Kata.....	86

Gambar 4.7	Tampilan Halaman Latihan .....	87
Gambar 4.8	Tampilan Halaman Isi Soal Latihan .....	88
Gambar 4.9	Tampilan Halaman Skor .....	89
Gambar 4.10	Tampilan Halaman Informasi .....	89
Gambar 4.11	Tampilan Halaman Isi Informasi .....	89
Gambar L2.1	Tampilan Opening Media .....	132
Gambar L2.2	Tampilan Halaman Utama 1 .....	132
Gambar L2.3	Tampilan Halaman Utama 2 .....	133
Gambar L2.4	Tampilan Halaman Pengenalan Huruf .....	133
Gambar L2.5	Tampilan Halaman Isi Pengenalan Huruf .....	135
Gambar L2.6	Tampilan Halaman Suku Kata .....	135
Gambar L2.7	Tampilan Halaman Materi Suku Kata .....	136
Gambar L2.8	Tampilan Halaman Latihan .....	136
Gambar L2.9	Tampilan Halaman Isi Soal Latihan .....	137
Gambar L2.10	Tampilan Halaman Informasi .....	137
Gambar L2.11	Tampilan Halaman Isi Informasi .....	137
Gambar L9.1	Pengujian Produk .....	174

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	- Instrumen.....	122
Lampiran 2	- Produk Final .....	132
Lampiran 3	- Surat Permohonan Izin Penelitian .....	138
Lampiran 4	- Hasil Wawancara Awal.....	139
Lampiran 5	- Hasil Uji Ahli .....	141
Lampiran 6	- Instrumen Observasi Responden Siswa .....	161
Lampiran 7	- Hasil Observasi Responden Siswa .....	163
Lampiran 8	- Script .....	169
Lampiran 9	- Uji Penelitian.....	174
Lampiran 10	- Produk Akhir Hasil Penelitian .....	175

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan komunikasi antara manusia dewasa dengan anak didik secara tatap muka yang bertujuan untuk mewujudkan proses belajar sehingga dapat mengembangkan potensi diri, menambah pengalaman, dan kemampuan anak didik menjadi manusia yang berakal, berkarakter, bermoral, bermartabat, serta menjadi manusia seutuhnya. Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya penggunaan media sebagai perantara dalam pembelajaran. Penggunaan media dalam proses penyampaian pengetahuan umum bertujuan untuk memberikan bantuan terhadap perkembangan anak seutuhnya. Namun demikian, masih banyak dijumpai paud yang belum dapat memanfaatkan media pembelajaran khususnya media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran yang akan digunakan harus sudah disiapkan sejak perencanaan. Perencanaan pembelajaran merupakan proses kegiatan yang dilakukan untuk menyiapkan semua hal demi keberhasilan pelaksanaan pembelajaran, mulai materi atau bahan yang akan disampaikan, cara menyampaikan bahan, alat evaluasi untuk menilai pencapaian tujuan, serta media atau alat yang diperlukan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran tersebut. Seringkali dijumpai belum siapnya media yang akan digunakan dalam pembelajaran pada tahap perencanaan tersebut.

Setiap proses belajar mengajar selalu menghasilkan prestasi belajar. Masalah yang dihadapi adalah sampai di tingkat prestasi (hasil) belajar yang telah dicapai. Prestasi belajar anak didik seringkali tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Padahal tujuan pembelajaran yang dibuat yaitu tercapainya perubahan perilaku pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam upaya memudahkan dalam mengkomunikasikan maksud kegiatan belajar mengajar kepada siswa, penyampaian teori dan cara pandang dalam pembelajaran, serta peningkatan kemampuan siswa dalam pembelajaran diperlukan alat atau media pembelajaran.

Namun demikian berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di PAUD Sahabat, terdapat beberapa kendala yang dialami pada saat pembelajaran berlangsung, diantaranya masih banyak yang belum mengenal huruf yang menyebabkan siswa menjadi kesulitan dalam mengeja kata-kata. Berdasarkan pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf dalam tahap perkembangan anak dari yang belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf, cara memaknainya, mengetahui simbol-simbol huruf dan mengetahui huruf depan dari sebuah benda. Setelah siswa mengenal huruf, siswa harus mengetahui suku kata. Suku kata untuk menyajikan kata-kata yang sudah di rangkai menjadi suku kata, kemudian suku-suku kata itu di rangkai menjadi kata yang terakhir merangkai kata menjadi kalimat.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada studi pendahuluan di lapangan melalui wawancara dengan guru PAUD Sahabat menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa benda nyata atau pemodelan belum pernah digunakan di PAUD padahal

berdasarkan teori bahwa untuk anak usia paud (2-4 tahun) menunjukkan tingkat berfikir sensor motorik dan pra operasional konkrit. Dengan kata lain bahwa mereka dapat belajar apabila diberi kesempatan untuk berhubungan langsung dengan benda nyata. Media sangat diperlukan sebagai salah satu perantara antara guru dengan siswa untuk tersampainya konsep atau materi. Dengan demikian diperlukan media yang dapat menjadi perantara supaya anak bisa berfikir secara nyata. Selain itu juga sampai saat ini di PAUD masih menggunakan metode ceramah. Padahal dengan metode ceramah tersebut pembelajaran menjadi satu arah dan tidak efektif.

Sebagai sebuah proses belajar memang tidak cukup dengan sekedar mengejar masalah kecerdasannya saja. Berbagai potensi anak didik juga harus mendapatkan perhatian yang proporsional agar berkembang secara optimal. Karena menurut rini andriani pendekatan pembelajaran pada anak usia dini, bertujuan untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang di perlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya. Ini sesuai dengan konsep menurut Benyamin Bloom yang menyatakan bahwa tujuan pendidikan terbagi menjadi 3 aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

aspek Kognitif (proses berfikir) merupakan kemampuan intelektual peserta didik dalam berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah, tujuan domain kognitif yaitu Pengetahuan (*knowledge*) jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya konsep, prinsip, fakta atau istilah tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya. Sedangkan Pemahaman (*comprehension*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta

didik untuk memahami tentang materi pelajaran yang di sampaikan guru dan dapat memanfaatkan tanpa harus menghubungkan dengan hal-hal lainnya. Dengan adanya Penerapan (*application*) mengacu kepada kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menerapkan materi yang sudah dipelajari pada situasi yang baru dan menyangkut penggunaan aturan dan prinsip. Dimana Analisis (*analysis*) merupakan kemampuan berfikir yang lebih tinggi dari pada aspek pemahaman maupun penerapan. Serta mengacu kepada kemampuan menguraikan materi ke dalam komponen-komponen atau faktor-faktor penyebabnya dan mampu memahami hubungan di antara bagian yang satu dengan yang lainnya sehingga struktur dan aturannya dapat lebih dimengerti. Begitu juga Sintesa (*evaluation*) memerlukan tingkah laku yang kreatif. Mengacu kepada kemampuan komponen-komponen sehingga membentuk suatu pola struktur atau pola bentuk baru dan Evaluasi (*evaluation*) tingkat kemampuan berfikir yang tinggi Penilaian dengan menggunakan kriteria internal” dan eksternal”.

Aspek afektif (Nilai atau Sikap) mengenai sikap, minat, konsep diri dan nilai peserta didik. dimana *sikap* dapat di ketahui melalui cara mengamati dan menirukan sesuatu yang positif, perubahan sikap dapat diamati dalam proses pembelajaran tujuan yang ingin di capai, penilaian yang di lakukan untuk mengetahui sikap peserta didik terhadap kondisi pembelajaran. Sedangkan minat yaitu untuk mengetahui minat peserta didik sehingga mudah untuk mengarahkan dalam pembelajaran serta dapat mengetahui bakat dan minat peserta didik yang sebenarnya. Konsep diri merupakan evaluasi yang di lakukan individu terhadap kemampuan dan kelemahan yang di miliki peserta didik, konsep ini juga menentukan jenjang karir peserta didik, dengan mengetahui kekuatan dan

kelemahan. Selanjutnya nilai yaitu keyakinan tentang perbuatan, tindakan atau perilaku yang di anggap baik dan di anggap buruk dimana suatu objek, aktivitas, atau ide yang di nyatakan oleh individu dalam mengarahkan minat, sikap dan kepuasan. Nilai juga bisa berupa sesuatu seperti sikap dan perilaku. Dimana nilai Moral peserta didik harus belajar menghargai kejujuran dalam berinteraksi dengan orang lain, peserta didik harus berpendapat bahwa mendapat perlakuan yang sama dalam memperoleh pendidikan.

Aspek psikomotorik yaitu kemampuan peserta didik yang di lihat dari cara berfikir dimana kemampuan berpikir kreatif melakukan dengan menggabungkan, mengubah, atau mengulang kembali keberadaan ide-ide sedangkan berfikir kritis merupakan kemampuan terhadap sesuatu dan mampu memberikan penilaian terhadap sesuatu. Rendahnya kemampuan peserta didik dalam berfikir, bahkan hanya dapat menghafal, tidak lepas dari kebiasaan guru dalam melakukan evaluasi atau penilaian yang hanya mengukur tingkat kemampuan yang rendah melalui paper dan pensil test.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Edgar Dale bahwa pengalaman merupakan sumber belajar utama dan efektif. Sumber belajar dapat disusun dari yang konkret sampai dengan yang abstrak. Penggunaan audio visual dalam proses pembelajaran dapat memperlancar proses transfer ilmu sekitar 10 persen melalui kegiatan melihat, 20 persen kegiatan mendengar dan akan diperoleh sampai 90 persen apabila siswa dilibatkan pada kegiatan mendengar, melihat, dan melakukan melalui pengalaman nyata.

Berdasarkan permasalahan yang dijumpai di lapangan maka pada penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran berbasis Adobe Flash yang

diintegrasikan dengan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL). *Contextual Teaching and Learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran dengan karakteristik memakai sistem pembelajaran yang cocok dengan kinerja otak, untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna, dengan cara menghubungkan muatan akademis dengan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik. Pentingnya diterapkan model CTL agar informasi yang diterima tidak hanya disimpan dalam memori jangka pendek, yang mudah dilupakan, tetapi dapat disimpan dalam memori jangka panjang sehingga akan dihayati dan diterapkan dalam tugas pekerjaan. Dalam penerapan model pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL), peneliti menggunakan metode pendekatan montesori yang dimana pendekatan ini dapat mengoptimalkan seluruh kemampuan anak melalui stimulasi dan dipersiapkan. Dalam penggunaan pendekatan montesori peneliti membuat media yang dapat dipelajari siswa sambil bermain yang dibuat secara terstruktur untuk memudahkan siswa belajar dalam memahami materi pengenalan huruf. Pendekatan kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu siswa untuk mengaitkan antara materi yang dipelajari dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupannya. Model pembelajaran CTL berkaitan dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran dengan metode Tanya Jawab. Dengan demikian anak diberi kesempatan untuk mengaitkan yang mau dipelajari dengan pengetahuan sebelumnya. Selain itu, materi yang akan dipelajari disesuaikan dengan kehidupan nyata yang dialami oleh siswa.

Media hasil pengembangan akan diimplementasikan dalam proses pembelajaran dengan metode Tanya jawab. Metode Tanya Jawab merupakan salah-satu metode pembelajaran dengan cara penyajian pelajaran dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab, terutama dari guru ke siswa, tetapi dapat pula dari siswa ke guru. Metode tanya jawab banyak digunakan di dalam proses pembelajaran.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Masalah yang menjadi perhatian dalam skripsi ini adalah:

1. Pendekatan yang di gunakan masih ceramah dan kurang maksimal
2. Pola interaksi yang di gunakan berulang-ulang

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Berikut merupakan batasan-batasan masalah dalam skripsi ini adalah:

1. Akan dilakukan pengembangan media interaktif dengan karakteristik, untuk anak paud usia 2–4 tahun.
2. Media pembelajaran hanya berisikan materi pengenalan huruf serta suku kata dan media hanya di peruntukan untuk siswa PAUD.

## **1.4 Perumusan Masalah**

Permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi ini adalah:

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash terintegrasi CTL untuk siswa paud dengan tema kehidupan sehari-hari ?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui kualitas media pembelajaran berbasis Adobe Flash terintegrasi CTL untuk siswa PAUD pada materi kehidupan sehari-hari dan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran hasil pengembangan di tinjau dari aspek substansi, konstruksi, dan bahasa.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Dengan pengembangan media pembelajaran diharapkan dapat membantu guru menyediakan media pembelajaran *alternative* yang akan digunakan pada tingkat paud, sehingga siswa dapat menunjukkan keberhasilan belajarnya dengan media interaktif tersebut. Kegunaan bagi siswa diharapkan dengan media yang akan dikembangkan dapat menghasilkan perkembangan kemampuan berpikir pada siswa, dan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa. Adapun kegunaan bagi peneliti yaitu media yang dikembangkan dapat menjadi sumber informasi dan referensi untuk melakukan kegiatan penelitian khususnya pengembangan media pembelajaran.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Konsep Pengembangan Produk**

##### **2.1.1 Model Pengembangan Model 4D**

Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan et.al (1974). Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu : *Define* (Pembatasan), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Secara garis besar keempat tahap tersebut adalah sebagai berikut (Thiagarajan, dkk., 1974: 6-9).

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

Tahap ini terdiri dari lima langkah, yaitu analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep dan rumusan tujuan pembelajaran. Adapun kelima langkah tersebut, diuraikan sebagai berikut:

###### **a. Analisis ujung depan**

Tujuan dari analisis ini adalah untuk menentukan masalah mendasar yang dihadapi dan perlu diangkat dalam penelitian. Analisis dilakukan terhadap pelaksanaan pembelajaran di sekolah tersebut. Analisis ujung depan ini dilakukan dengan wawancara langsung dengan memberikan pertanyaan kepada wakasek kurikulum dan guru pengajar.

###### **b. Analisis siswa**

Analisis siswa merupakan telaah tentang karakteristik siswa yang sesuai dengan desain pengembangan perangkat pembelajaran. Karakteristik itu meliputi latar belakang kemampuan akademik (pengetahuan), perkembangan

kognitif, serta keterampilan-keterampilan individu yang berkaitan dengan topik pembelajaran, media dan bahasa yang dipilih. Analisis siswa dilakukan untuk mendapatkan gambaran karakteristik siswa, antara lain tingkat kemampuan atau perkembangan intelektualnya, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan (Thiagarajan, dkk., 1974: 6-9)

c. Analisis materi

Analisis konsep dilakukan untuk mengidentifikasi konsep pokok yang akan diajarkan, menyusunnya dalam bentuk hirarki, dan merinci konsep-konsep individu ke dalam hal yang kritis dan yang tidak relevan. Analisis membantu mengidentifikasi kemungkinan contoh dan bukan contoh untuk digambarkan dalam mengantar proses pengembangan Analisis konsep merupakan satu langkah penting untuk memenuhi prinsip kecukupan dalam membangun konsep atas materi-materi yang digunakan sebagai sarana pencapaian kompetensi dasar dan standar kompetensi. Mendukung analisis konsep ini, analisis-analisis yang perlu dilakukan adalah menganalisis standar kompetensi dan kompetensi dasar yang bertujuan untuk menentukan jumlah dan jenis bahan ajar, menganalisis sumber belajar, yakni mengumpulkan dan mengidentifikasi sumber-sumber mana yang mendukung penyusunan bahan ajar (Thiagarajan, dkk., 1974: 6-9).

d. Analisis tugas

Analisis tugas merupakan proses identifikasi tugas yang akan dilakukan siswa untuk mempelajari materi yang akan diberikan. Rangkaian tugas ini merupakan dasar untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang

dikembangkan dalam perangkat pembelajaran, sehingga indikator yang telah ditentukan dapat tercapai.

e. Perumusan tujuan pembelajaran

Tujuan dari analisis ini adalah untuk menerjemahkan tujuan dari analisis materi dan analisis tugas menjadi indikator pencapaian hasil belajar siswa dalam materi pembelajaran pengenalan huruf agar siswa lebih termotivasi untuk belajar dan tidak bosan.

**2. Tahap perancangan (*Design*)**

Tujuan dari tahap ini adalah untuk mendesain media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Tahap ini dimulai setelah ditetapkan indikator pencapaian hasil belajar yang akan dicapai oleh siswa. Kegiatan pada tahap ini adalah pemilihan tema, pemilihan format dan desain awal, pemilihan referensi, penyusunan tes dan desain layout.

a. Pemilihan tema

Pada tahap ini, ditentukan tema yang sesuai dengan siswa yaitu mengorientasikan siswa pada media pembelajaran dan hasil penyajian hasil dan analisis hasil pemecahan masalah.

b. Pemilihan format dan desain awal

Pada tahap ini dilakukan pemilihan desain yang sesuai dengan materi media pembelajaran.

c. Penyusunan tes dan desain layout

Penyusunan tes yang sesuai dengan materi pembelajaran dan desain layout yang menarik agar siswa lebih termotivasi untuk belajar dan tidak bosan. Selain itu di tuangkan juga fitur-fitur gambar untuk menarik daya belajar

siswa serta pendukung untuk menambah wawasan siswa terkait dengan materi.

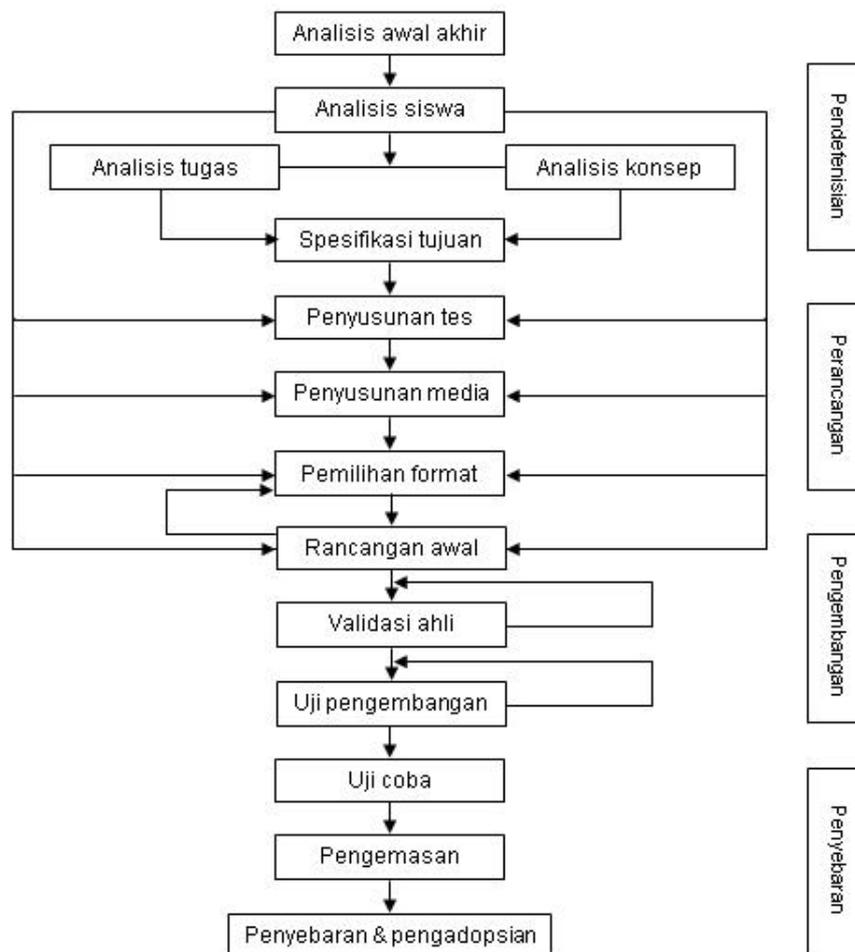
### **3. Tahap Pengembangan (*Develop*)**

Pada proses tahap pengembangan untuk menilai kelayakan rancangan produk. Dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Saran-saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki materi dan rancangan pembelajaran yang telah disusun. *Developmental testing* merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya. Pada saat uji coba ini dicari data respon, reaksi atau komentar dari sasaran pengguna model. Hasil uji coba digunakan memperbaiki produk. Setelah produk diperbaiki kemudian diujikan kembali sampai memperoleh hasil yang efektif (Thiagarajan, dkk., 1974: 6-9).

### **4. *Disseminate* (Penyebarluasan)**

Membagi tahap *dissemination* dalam tiga kegiatan yaitu *validation testing*, *packaging*, *diffusion and adoption*. Pada tahap *validation testing*, produk yang sudah direvisi pada tahap pengembangan kemudian diimplementasikan pada sasaran yang sesungguhnya. Pada saat implementasi dilakukan pengukuran ketercapaian tujuan. Pengukuran ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan. Setelah produk diimplementasikan, pengembang perlu melihat hasil pencapaian tujuan. Tujuan yang belum dapat tercapai perlu dijelaskan solusinya sehingga tidak terulang kesalahan yang sama setelah produk disebarluaskan. Kegiatan terakhir dari tahap pengembangan adalah melakukan *packaging* (pengemasan), *diffusion and adoption* tahap ini dilakukan supaya produk dapat dimanfaatkan oleh siswa.

Pengemasan model pembelajaran berbentuk sebuah CD. Pada konteks pengembangan bahan ajar, tahap *dissemination* dilakukan dengan cara sosialisasi bahan ajar melalui pendistribusian dalam jumlah terbatas kepada guru dan peserta didik. Pendistribusian ini dimaksudkan untuk memperoleh respons, umpan balik terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan (Thiagarajan, dkk., 1974: 6-9).



**Gambar 2.1** Modifikasi Model Pengembangan Media Pembelajaran dari Model 4-D

### **2.1.1.1 Kelebihan Model Pengembangan 4D**

1. Lebih tepat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan perangkat pembelajaran bukan untuk mengembangkan sistem pembelajaran.
2. Uraianya tampak lebih lengkap dan sistematis.
3. Dalam pengembangannya melibatkan penilaian ahli, sehingga sebelum dilakukan uji coba dilapangan perangkat pembelajaran telah dilakukan revisi berdasarkan penilaian saran dan masukan para ahli.

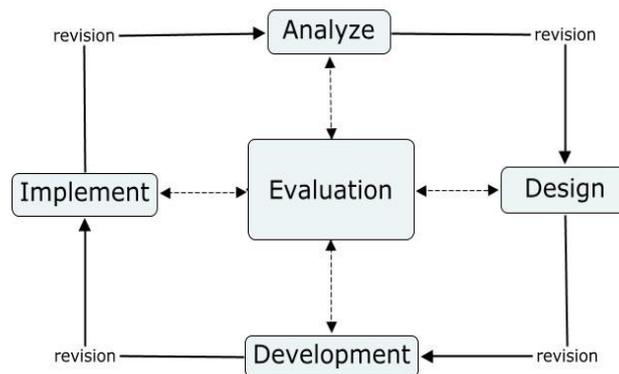
### **2.1.1.2 Kekurangan Model Pengembangan 4D**

Tidak ada kejelasan mana yang harus didahulukan antara analisis konsep dan analisis tugas.

### **2.1.2 Model Pengembangan ADDIE**

ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri.

Model Pengembangan ADDIE mencakup aspek *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (evaluasi). Kelima fase dalam model ADDIE perlu dilakukan secara sistematis, berikut adalah bagan tahapan model pengembangan ADDIE



**Gambar 2.2 Tahap Pengembangan Model ADDIE**

### 1. *Analyze*

Kegiatan utama pada tahap ini adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru. Pengembangan media pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam media pembelajaran yang sudah diterapkan. Setelah analisis masalah perlunya pengembangan media pembelajaran baru, peneliti juga perlu menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran baru tersebut.

### 2. *Design*

Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan media pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

### 3. *Development*

Development dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual media

pembelajaran yang baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan.

#### *4. Implementation*

Pada tahap ini diimplementasikan media yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan media yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Setelah penerapan, dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan media berikutnya.

#### *5. Evaluation*

Evaluasi pada ADDIE ada dua tahap yaitu evaluasi formatif yang dapat dilakukan pada setiap tahapan untuk kebutuhan revisi dan evaluasi sumatif yaitu evaluasi akhir dari media pembelajaran yang dikembangkan.

##### **2.1.2.1 Kelebihan ADDIE**

Kelebihan model ini sederhana dan mudah dipelajari serta strukturnya yang sistematis. Seperti kita ketahui bahwa model ADDIE ini terdiri dari 5 komponen yang saling berkaitan dan terstruktur. kelima tahap/langkah pada ADDIE ini sudah sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya. Sifatnya yang sederhana dan terstruktur dengan sistematis maka model desain ini akan mudah dipelajari oleh para pengembang.

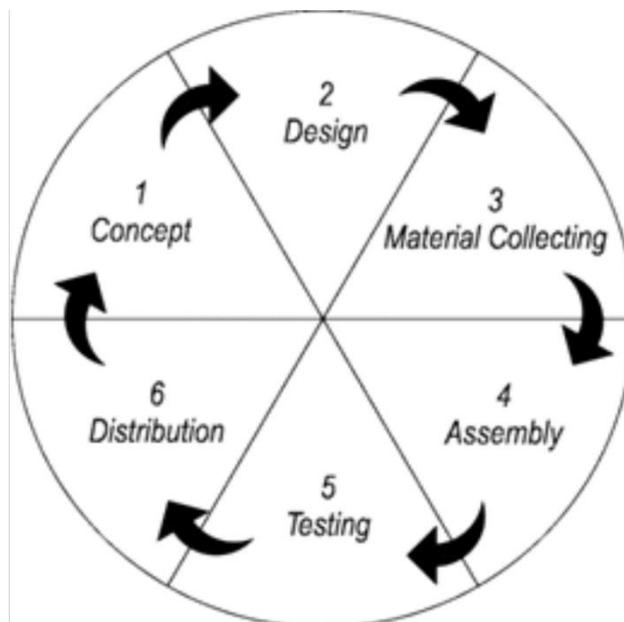
##### **2.1.2.2 Kekurangan ADDIE**

Kekurangan model desain ini adalah pengembang diharapkan mampu menganalisis dua komponen terlebih dahulu dengan membagi analisis

menjadi dua yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Dua komponen analisis ini yang nantinya akan mempengaruhi lamanya proses menganalisis sebelum tahap pembelajaran dilaksanakan. Dua komponen ini merupakan hal yang penting karena akan mempengaruhi tahap mendesain media pembelajaran yang selanjutnya.

### 2.1.3 *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*

Luther (Binanto, 2010:259) metodologi pengembangan Multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu *concept* (pengkonsepan), *design* (pendesainan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian). Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap *concept* memang harus menjadi hal yang pertama dikerjakan.



**Gambar 2.3 Tahap Pengembangan *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)***

#### 2.1.3.1 Kelebihan *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*

1. Terstruktur dan berurut secara logis.

2. Dapat digunakan oleh pengembang kecil.
3. Pengujian fleksibel tidak memakan waktu lama.

### **2.1.3.2 Kekurangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC)**

1. Seperti halnya waterfall, metode ini idealis sehingga tidak sesuai dengan kenyataan yang ada
2. Penamaan tahapan dapat membingungkan pengembang karena kurang mencerminkan apa yang dilakukan tahapan tersebut
3. Bukan metode yang benar-benar baru

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) karna dianggap paling lengkap, fleksibel dan sederhana. Dalam metode ini pengembang melakukan tahap pengujian (*testing*) untuk mengembangkan produk hasil akhir yang layak digunakan.

## **2.2 Konsep Produk Yang Dikembangkan**

Produk yang dikembangkan adalah sebuah media pembelajaran interaktif berbasis flash yang berisikan materi pembelajaran pengenalan huruf terintegrasi CTL untuk siswa *playgroup* yang disesuaikan pada kehidupan sehari-hari dan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran hasil pengembangan di tinjau dari aspek substansi, konstruksi, dan bahasa.

Dalam media pembelajaran berbasis flash yang terintegrasi CTL berisikan pembelajaran pengenalan huruf, pembelajaran suku kata, serta latihan soal. Media pembelajaran yang dibuat ini berguna untuk membantu serta memudahkan pendidik mengajarkan materi pengenalan huruf kepada siswa PAUD dan

memudahkan siswa untuk memahami materi pengenalan huruf dengan disesuaikan pada kehidupan sehari-hari.

Dalam pengembangan produk ini, peneliti mengambil beberapa jurnal dan skripsi sebagai sumber informasi yang digunakan sebagai acuan konsep dasar perancangan media pembelajaran berbasis flash yang terintegrasi *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Berikut jurnal dan skripsi yang dijadikan referensi penulis, yaitu:

1. Skripsi Rizki Bayu Aji (2014). dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Adobe Flash CS6 dengan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Untuk Peserta Didik SMA/MA Kelas X Pada Pokok Bahasan Fluida Statis”.

Pada skripsi ini penulis dapat mengetahui kualitas media pembelajaran fisika berbasis adobe flash CS6 dengan pendekatan *contextual teaching and learning* (CTL)

2. Jurnal Agus Haryawan (2014). dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Mata Kuliah Pemrograman Bahasa Rakitan Di Politama”.

Pada jurnal ini penulis mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif berbasis Adobe Flash CS6

3. Skripsi Siti Nur Nikmah (2015). dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Makharijul Huruf Hijaiyyah Berbasis Adobe Flash CS6”.

Pada skripsi ini penulis mengembangkan jenis media pembelajaran makharijul hijaiyyah berbasis adobe flash CS6 yang layak digunakan untuk umat islam

4. Jurnal Murtiani, Ahmad Fauzan, dan Ratna Wulan (2012). dengan judul “Penerapan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Berbasis *Lesson Study* Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Fisika di SMP Negeri Kota Padang”.

Pada jurnal ini penulis merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan CTL dan kegiatan lesson study yang dimana pendekatan membuat siswa belajar lebih bermakna, menarik, menyenangkan serta dapat mengaplikasikan apa yang di pelajarnya dalam kehidupan sehari-hari.

5. Skripsi Siti Nasriyah (2014). Dengan judul “Media Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini Kelompok B Raudlatul Athfal Masyithah Madugondo Kajoran Kabupaten Magelang Jawa Tengah Tahun Pelajaran 2013/2014”

Pada skripsi ini penulis dapat mengetahui media cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia dini kelompok B Raudlatul Athfal Masyithah Madugondo.

## **2.3 Kerangka Teoritik**

### **2.3.1 Belajar**

Belajar merupakan suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan yang bersifat relatif konstan (Baharuddin, 2008: 11). Belajar dimulai sejak manusia lahir sampai akhir hayat.

Seseorang dikatakan telah belajar kalau sudah terdapat perubahan tingkah laku dalam dirinya. Belajar memiliki pengertian memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan memiliki pengalaman, mengingat menguasai pengalaman, dan mendapatkan informasi atau menemukan dengan demikian, belajar memiliki arti dasar adanya kegiatan dan penguasaan tentang sesuatu (Baharuddin dan Wahyuni, 2010: 13).

Menurut Eveline Siregar (2010: 4) yang mengutip dari pernyataan Benyamin S. Bloom, bahwa taksonomi belajar adalah pengelompokan tujuan belajar berdasarkan domain yang terbagi dalam tiga kawasan, yaitu : 1) kawasan kognitif, yaitu perilaku perilaku yang merupakan proses berpikir atau hasil kerja otak; 2) kawasan afektif, yaitu tujuan belajar yang berkenaan dengan minat, sikap dan penyesuaian diri; 3) kawasan psikomotorik, yaitu perilaku yang dihasilkan dari hasil tubuh manusia (Eveline Siregar, 2010: 4).

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungan (slameto, 2003: 2). Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek yang ada pada individu yang belajar.

Dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses usaha manusia dalam memperoleh dan menguasai pengetahuan sehingga nantinya akan terjadi perubahan perilaku dalam kehidupan manusia.

### **2.3.2 Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik peserta didik sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya. Hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan (suprijono, 2009: 5).

Terdapat beberapa unsur dalam proses belajar mengajar adalah rumusan tingkah laku yang di harapkan agar di miliki mahasiswa setelah belajar. Bahan adalah seperangkat pengetahuan ilmiah untuk di sampaikan dalam proses belajar mengajar agar mencapai tujuan yang di tetapkan. Sedangkan penilaian adalah alat untuk mengetahui tingkat keberhasilan proses dan hasil belajar mahasiswa. (Nana Sudjana, 2004: 22).

Pada prakteknya, proses belajar dapat dilakukan pada lembaga-lembaga pendidikan yang ada, seperti di perguruan tinggi. Untuk memperoleh hasil belajar dari proses belajar yang telah dilakukan, perlu dilakukan evaluasi atau penilaian. Salah satu cara untuk mengetahui hasil belajar dari peserta didik dapat diketahui dengan menggunakan tes. Tes adalah suatu cara untuk mengadakan penilaian yang berbentuk suatu tugas atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh mahasiswa atau sekelompok mahasiswa hingga menghasilkan suatu nilai tentang tingkah laku atau prestasi anak tersebut yang dapat dibandingkan dengan nilai yang telah dicapai oleh peserta didik lain atau dengan standar yang ditetapkan.

Kemajuan prestasi belajar mahasiswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan tetapi juga sikap dan keterampilan. Dengan demikian penilaian hasil belajar mahasiswa mencakup segala hal yang di pelajari, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan. Berdasarkan beberapa

penjelasan di atas, maka dapat di simpulkan bahwa hasil belajar adalah segala sesuatu yang dimiliki peserta didik sebagai akibat dari proses pembelajaran dan tes yang telah dilaluinya.

### **2.3.3 Pengertian Media dan Media Pembelajaran**

Media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan keterampilan atau sikap (Arsyad Azhar, 2013: 3). Media merupakan saluran penyampaian pesan dalam komunikasi antar manusia (Nova Firsan, 2009: 204).

Menurut Secara lebih khusus, pengertian media dalam dalam proses belajar mengajar cenderung di artikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Sukiman, 2012: 28). Berdasarkan berbagai pengertian di atas, dapat di simpulkan bahwa yang di maksud dengan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Berdasarkan kamus Teknologi Informasi (2001: 64). interaktif adalah suatu proses interaksi yang saling mempengaruhi antara yang satu dengan yang lainnya. Interaktif dapat membuat seseorang secara yang sadar ataupun tidak menggerakkan semua kemampuan dirinya baik berupa gerakan tubuh maupun pemikiran melalui otak. interaktif merupakan komunikasi dua arah antara pemakai dengan priferi dan komputer (Warsito, 1997: 431).

dapat di simpulkan bahwa media interaktif adalah sebuah alat penyampaian informasi yang melibatkan pengguna dengan media. Media interaktif menyediakan sarana penerima input dari penggunanya, Hal tersebut memungkinkan setiap orang yang berbeda untuk mengalami alur yang berbeda pada penggunaan media.

#### **2.3.4 Pengaruh Media Pembelajaran**

Pengaruh adalah pernyataan suatu hubungan yang sudah mempunyai arah (Umar, 2002: 151). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari suatu perbuatan seseorang yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang. perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para pengajar dituntut agar mampu menggunakan alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Dosen sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang sesuai efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, dosen juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu para pengajar harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi :

1. Media sebagai alat komunikasi guna lebih efisien mengefektifkan proses belajar mengajar
2. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan

3. Seluk beluk proses belajar
4. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan
5. Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran
6. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan
7. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan
8. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran
9. Usaha inovasi dalam media pembelajaran



**Gambar 2.4 Kerucut Edgar Dale**

### **Tingkatan Kerucut Pengalaman Edgar Dale**

#### 1. Simbol Verbal

Pengalaman yang diperoleh melalui penuturan kata-kata. Sehingga dalam mendapatkan pengalaman, seseorang mendapatkan dengan cara mendengarkan orang lain.

#### 2. Simbol Visual

Pengalaman yang diperoleh melalui simbol yang dapat dilihat seperti grafik, bagan, diagram, gambar dapat mengalihkan pengalaman belajar dan taraf belajar dengan lambang kata-kata taraf yang lebih konkrit (pengalaman

langsung). maka belajar akan lebih mudah menangkap gambar dari pada uraian guru dengan kata-kata (Edgar dale, 1963: 62).

### 3. Rekaman Radio

Pengalaman yang diperoleh melalui siaran radio atau rekaman suara. Media dari rekaman radio ini lebih ekonomis, tahan lama dan mudah digunakan, seperti rekaman suara, musik, atau suara-suara yang lain. Mudah digunakan, sehingga para pengajar dapat mengembangkan sendiri aplikasinya dengan berbagai inovasi.

### 4. Film

Pengalaman yang diperoleh melalui gambar mati, slide, fotografi. merupakan suatu gambar diam yang transparan, namun perbedaannya ialah bahwa pada film gambar tidak dipertunjukkan satu per satu yang terlepas satu sama lain, melainkan merupakan suatu rangkaian film.

### 5. Televisi

Pengalaman yang diperoleh melalui televisi pendidikan. Televisi pendidikan adalah sebuah stasiun televisi di Indonesia yang khusus ditujukan untuk menyebarkan informasi di bidang pendidikan dan sebagai media pendidikan pembelajaran masyarakat.

### 6. Pameran

Pengalaman yang diperoleh melalui pameran. Mendapatkan pengalaman melalui mengunjungi suatu pameran.

### 7. Darmawisata

Pengalaman yang diperoleh melalui karya wisata. Jika kita berkarya wisata, biasanya kita melihat kegiatan apa yang sedang dilakukan orang lain.

Dalam karya wisata ini pembelajar mengamati secara langsung dan mencatat apa saja kegiatan mereka. Peserta didik lebih mengandalkan pengalaman mereka dan tidak perlu memberikan banyak komentar, biarkan mereka berkembang sendiri.

#### 8. Demonstrasi

Pengalaman yang diperoleh dari pertunjukan. Demonstrasi disini merupakan gambaran dari suatu penjelasan yang merupakan sebuah fakta atau proses. Seorang demonstrator menunjukkan bagaimana sesuatu itu bisa terjadi.

#### 9. Pengalaman Yang di Dramatisir

Pengalaman yang diperoleh melalui permainan, sandiwara boneka, permainan peran, drama sosial. Kita tidak mungkin mengalami langsung pengalaman yang sudah lalu.

#### 10. Pengalaman Yang Logis

Pengalaman yang diperoleh dari kontak melalui model, benda tiruan, atau simulasi. Tingkat kerucut ini sudah mulai mengurangi tingkat kekonkritannya. Dalam tahap ini si pembelajar tidak hanya belajar dengan memegang, mencium atau merasakan tetapi sudah mulai aktif dalam berfikir.

#### 11. Pengalaman Langsung Bertujuan

Pengalaman yang diperoleh dari kontak langsung dengan lingkungan, obyek, binatang, manusia, dan sebagainya, dengan cara perbuatan langsung. Dasar dari pengalaman kerucut Dale ini adalah merupakan penggambaran realitas secara langsung sebagai pengalaman yang kita temui pertama kalinya.

Ibarat ini seperti fondasi dari kerucut pengalaman ini, dimana dalam hal ini masih sangat konkrit. Dalam tahap ini pembelajaran dilakukan dengan cara memegang, merasakan atau mencium secara langsung materi pelajaran, Ada beberapa jenis media pembelajaran, diantaranya :

- a. Media Visual : grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik.
- b. Media Audial : radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya.
- c. Project still media : slide, over, head projector (OHP), infocus dan sejenisnya.
- d. Projected motion media : film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya.

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat di pergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa pengaruh media pembelajaran adalah suatu daya yang timbul akibat adanya alat bantu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

### **2.3.5 Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran mempunyai manfaat yang banyak sekali, antara lain dapat memberikan penjelasan yang lebih konkrit karena materi dapat di sajikan dengan logis dan jelas, baik media pembelajaran berupa gambar, foto, miniatur, film, video, CD interaktif, komputer dan lain sebagainya. Secara umum, media mempunyai kegunaan (Rudi dan Cepi, 2009:9) :

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera.
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
4. Memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai dengan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

### **2.3.6 Storyboard Klasifikasi Media Pembelajaran**

Menurut Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI, di dalam buku yang berjudul Ilmu & Aplikasi Pendidikan (2007:208) Pada dasarnya media yang hanya di gunakan untuk kegiatan pembelajaran adalah media komunikasi. Terdapat beberapa cara yang dapat di gunakan dalam pengklasifikasian ini. Salah satu cara di antaranya ialah dengan menekankan pada teknik yang di pergunakan dalam pembuatan media tersebut. Sebagai contoh gambar, fotografi, rekaman audio dan sebagainya. Ada pula yang di lihat dari cara yang di pergunakan untuk mengirimkan pesan. Contoh ada penyampaian yang di sampaikan melalui siaran televisi dan melalui optik.

Dalam perkembangannya, media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang paling tua yang di manfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Kemudian lahir teknologi audio-visual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronik untuk tujuan pembelajaran. Teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi mikroprosesor yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif.

Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dapat di kelompokkan ke dalam empat kelompok yaitu: media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi yang berdasarkan komputer. bentuk informasi yang di gunakan, dapat di pisahkan dan di klasifikasikan media penyaji dalam lima kelompok besar, yaitu media visual diam, media visual gerak, media audio, media audio visual diam dan media audio visual gerak (Rudi Dan Cepi, 2009: 14)

Dengan menganalisis media melalui bentuk penyajian dan cara penyajiannya, didapatkan suatu format klasifikasi yang meliputi tujuh kelompok media penyaji, yaitu (a) kelompok kesatu; grafis, bahan cetak dan gambar diam, (b) kelompok kedua; media proyeksi diam, (c) kelompok ketiga; media audio, (d) kelompok keempat; media audio visual diam, (e) kelompok kelima; media gambar hidup / film, (f) kelompok keenam; media televisi dan (g) kelompok ketujuh; multimedia.

pada skripsi ini peneliti membuat sebuah media pembelajaran yang berbasiskan flash dan dari pengklasifikasian berdasarkan tekniknya, media yang di buat peneliti termasuk ke dalam media yang merupakan hasil perkembangan teknologi dan termasuk dalam kelompok media hasil teknologi audio-visual.

### **2.3.7 Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran**

Secara garis besar kegiatan pengembangan media pembelajaran terdiri atas tiga langkah besar yang harus di lalui, yaitu kegiatan perencanaan, produksi dan penilaian. Sementara itu dalam rangka melakukan desain atau rancangan pengembangan program media, terdapat urutan langkah-langkah yang harus di ambil dalam pengembangan program media, yaitu di bagi menjadi 6 (enam) langkah sebagai berikut (Arief, dkk., 2011: 64) :

- a. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik
- b. Merumuskan tujuan instruksional (instructional objective) dengan operasional khas.
- c. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan.
- d. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan.
- e. Menulis naskah media.
- f. Mengadakan tes dan revisi.

Langkah-langkah dalam melakukan kegiatan pengembangan dan melakukan desain atau rancangan harus dilakukan dengan runtut dan teliti oleh seorang peneliti untuk mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran yang baik sehingga bisa tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

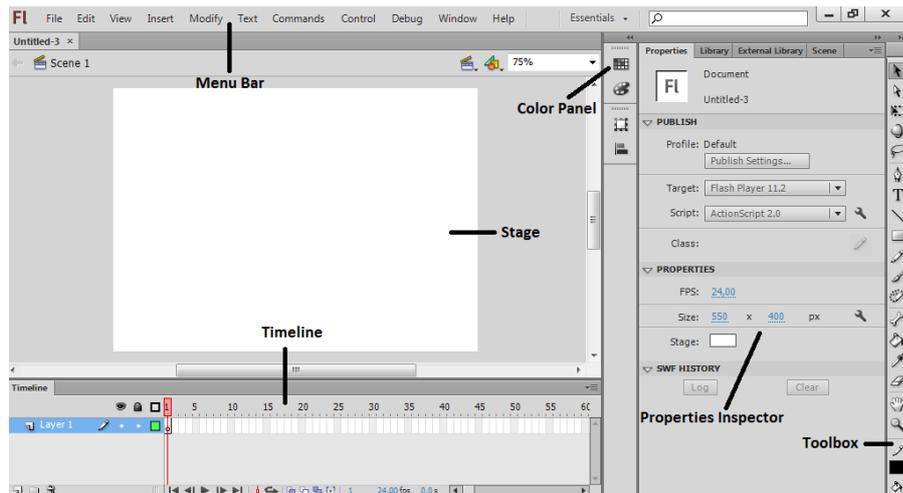
#### **2.3.7.1 Pengertian Flash (Adobe Flash Profesional CS6)**

Perangkat lunak Adobe Flash yang selanjutnya disebut Flash, dulunya bernama “Macromedia Flash”, merupakan software multimedia unggulan yang dulunya di kembangkan oleh multimedia, tetapi sekarang di kembangkan dan di distribusikan oleh Adobe System (Andi, 2010: 1). Macromedia dibuat oleh Macromedia Inc, yang merupakan pengembangan dari Macromedia Flash 5 (Iwan, 2010: 234). Pada Flash, semua objek yang akan di animasikan harus sudah berbentuk simbol.

##### **1. Halaman awal**

Setiap program desain dan animasi di buat dengan memiliki area kerja yang memiliki kekhasan tersendiri diantara satu program dengan program lainnya. Halaman awal adalah tampilan pertama kali yang tampil ketika

mengakses program Adobe Flash Profesional CS6. Cara mengakses pertama kali adalah double klik pada icon Adobe Flash yang ada didesktop atau lihat dari daftar program yang ada di Start Menu. Berikut adalah tampilan start page pertama kali membuka Adobe Flash Profesional CS6 (Anggra, 2008: 12).



**Gambar 2.5** Jendela Utama Adobe Flash Profesional CS6

Keterangan gambar berdasarkan gambar di atas :

a. Menu Bar

Berisi menu dan merupakan barisan perintah untuk pengoperasian program.

b. Panel Timeline

Tempat pengaturan waktu dan durasi dari suatu animasi.

c. Color panel

Memberi warna pada objek dan mengatur komposisi warna pada objek yang akan dibuat.

d. Stage

Area kerja tempat membuat objek, memodifikasi dan membuat animasi.

e. Panel Name / Property Inspector

Properties dari objek yang dibuat, mengatur setting stage, atribut objek, penggunaan filter hingga mempublikasi movie flash. Selain itu juga menampilkan informasi ukuran dan posisi objek yang sedang dipilih.

f. Icon

Tempat icon-icon yang mewakili sesuatu alat bantu dalam pembuatan objek, pewarnaan dan pemodifikasian objek.

2. Toolbox

Fasilitas toolbox seperti yang telah dijelaskan sekilas diawal adalah beragam prianti atau alat yang mempunyai fungsi tersendiri untuk keperluan desain.

Berdasarkan penjelasan diatas dapatlah disimpulkan bahwa dalam dasar-dasar penggunaan Adobe Flash Profesional CS6 terdapat halaman awal (interface) secara keseluruhan dan Toolbox serta juga terdapat Action Script yang merupakan sebuah bahasa pemrograman untuk menulis perintah yang terdapat dalam program Adobe Flash.

### **2.3.8 ActionScript**

ActionScript atau Panel Action adalah tempat untuk menulis perintah atau script yang dilengkapi oleh berbagai fasilitas dan kecanggihan khusus, Panel ini dibagi lagi dalam beberapa bagian (Zeembry, 2005: 1) :

1. Informasi lokasi, yaitu informasi dimana script diletakkan. Frame, Button dan Movieclip adalah tempat bersemayamnya script-script tersebut. Ketiga tempat tersebut mempunyai sifat dan efek berbeda dalam memperlakukan script.

2. Kategori, yaitu daftar script fungsi yang disusun rapi berdasarkan kategori.
3. Tempat Jelajah, yaitu tempat untuk mengetahui, melihat dan mencari secara cepat dimana script-script diletakkan.
4. Tempat mengetik, yaitu tempat untuk menulis perintah atau script.

ActionScript adalah bahasa pemrograman atau scripting dalam flash yang berfungsi untuk memberi perintah pada flash agar melakukan suatu aksi dalam sebuah rangkaian animasi. Dengan ActionScript dapat membuat animasi atau aplikasi yang mampu berinteraksi langsung dengan pengguna (Budi, 2004: 159).

Dalam suatu interaktivitas, terdapat tiga komponen penting dalam ActionScript yaitu (Hasanuddin dan Fiftin, 2002: 21) :

1. *Event* (kejadian) : merupakan peristiwa yang terjadi untuk memicu sebuah aksi pada sebuah objek.
2. *Action* : merupakan aksi atau kerja yang dikenakan atau diberikan pada suatu objek.
3. *Target* : merupakan objek yang dikenai aksi.

### **2.3.9 Icon**

Sejalan dengan penggunaan simbol-simbol dan tanda-tanda pada kehidupan kita sehari-hari, antar muka pun sering memanfaatkan simbol-simbol dan tanda-tanda ini untuk memberitahu pengguna akan kemampuan dan fasilitas yang dimiliki oleh suatu program aplikasi. Ragam dialog yang banyak menggunakan simbol-simbol dan tanda-tanda untuk menunjukkan suatu aktifitas tertentu disebut dengan antarmuka berbasis ikon (icon-based user interface) (Santosa, 2004: 50). secara teknis, antarmuka berbasis ikon boleh dikatakan merupakan variasi dari antarmuka berbasis menu. Ikon menunjukkan satu aktifitas. Perbedaannya terletak

pada cara penyajian pilihan itu. Pada sistem menu, pilihan aktivitas dinyatakan dengan secara tekstual, sementara pada antarmuka berbasis ikon, pilihan aktifitas dinyatakan dengan suatu tanda atau simbol yang di sebut pictogram atau ikon. Bagaimanapun juga, sesuai dengan pernyataan di atas, ikon tetap mempunyai keuntungan visual dibandingkan dengan teks dan karena muatan informasi yang terkandung di dalamnya. Ikon jelas-jelas merupakan elemen penting dalam antar muka modern (Santosa, 2004: 50).

### **2.3.10 Animasi**

Salah satu contoh media pembelajaran audio visual adalah animasi. Animasi merupakan gerakan maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan menarik dan kelihatan lebih hidup. Animasi merupakan salah satu bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi lain seperti video, presentasi, atau sebagai bahan ajar tersendiri animasi sesuai untuk menjelaskan materi-materi pelajaran yang secara langsung sulit dihadirkan dikelas atau disampaikan dalam bentuk buku. Prinsip dari animasi adalah mewujudkan ilusi bagi pergerakan dengan memparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit pada kecepatan yang tinggi atau dapat disimpulkan animasi merupakan objek diam yang diproyeksikan menjadi bergerak sehingga kelihatan hidup.

Animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer yang bertujuan untuk memaksimalkan efek visual dan memberikan interaksi berkelanjutan sehingga pemahaman bahan ajar meningkat. Sebagai media ilmu pengetahuan animasi memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit untuk dijelaskan dengan hanya gambar dan kata-kata saja. Dengan

kemampuan ini maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi 'maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan., animasi seperti media-media lain mempunyai peranan yang tersendiri dalam bidang pendidikan khususnya untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran (Harun dan Zaidatun, 2004: 6-9).

Berikut merupakan beberapa kepentingan atau kelebihan animasi apabila digunakan dalam bidang pendidikan :

1. Animasi mampu menyampaikan suatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik. Ini dapat membuat hubungan atau kaitan mengenai suatu konsep atau proses yang kompleks lebih mudah untuk dipetakan ke dalam pikiran dan seterusnya membantu dalam proses pemahaman.
2. Animasi digital mampu menarik perhatian dengan mudah. Animasi mampu menyampaikan suatu pesan dengan lebih baik dibanding penggunaan media yang lain. Mahasiswa juga mampu memberi ingatan yang lebih lama kepada media yang bersifat dinamik dibanding media yang bersifat statik.
3. Animasi digital juga dapat digunakan untuk membantu menyediakan pembelajaran secara maya. Ini utamanya untuk keadaan dimana perkiraan sebenarnya sukar atau tidak dapat disediakan, membahayakan ataupun mungkin melibatkan biaya yang tinggi.
4. Animasi mampu menawarkan satu media pembelajaran yang lebih menyenangkan. Animasi mampu menarik perhatian, meningkatkan motivasi serta merangsang pemikiran pembelajar yang lebih berkesan.

Semuanya akan membantu dalam proses mengurangi beban kognitif pembelajaran dalam menerima sesuatu materi pelajaran atau pesan yang ingin disampaikan oleh para pengajar.

5. Persembahan secara visual dan dinamik yang disediakan oleh teknologi animasi mampu memudahkan dalam proses penerapan konsep ataupun demonstrasi.

Saat ini terdapat banyak jenis software animasi yang beredar di pasaran, dari software yang mempunyai kemampuan yang sederhana hingga yang kompleks dan dari yang gratis hingga puluhan juta rupiah. Dari segi fungsi, penggunaan software animasi dapat dikelompokkan menjadi software Animasi 2 Dimensi dan software Animasi 3 Dimensi.

1. Software Animasi 2 Dimensi.

Software animasi 2D adalah software yang digunakan untuk membuat animasi tradisional (flat animation), umumnya mempunyai kemampuan untuk menggambar, mengatur gerak, mengatur waktu, beberapa dapat mengimpor suara. Dari sisi penggunaan umumnya tidak sulit. Contoh dari software Animasi 2D ini di antara lain : (a) Macromedia Flash, (b) Adobe Flash, (c) Macromedia Director, (d) ToonBoom Studio, (e) Adobe ImageReady, (f) Corel RaVe, (g) Swish Max, (h) Adobe After Effect.

2. Software Animasi 3 Dimensi.

Software animasi 3D mempunyai fasilitas dan kemampuan yang canggih untuk membuat animasi 3 dimensi. Fasilitas dan kemampuan tersebut antara lain, membuat obyek 3D, pengaturan efek kamera, pemberian efek, import video dan suara, serta masih banyak lagi. Beberapa software animasi 3D

mempunyai kemampuan khusus, misalnya untuk animasi figure (manusia), animasi landscape (pemandangan), animasi title (judul). Karena kemampuannya yang canggih, dalam penggunaannya diperlukan pengetahuan yang cukup tinggi dan terkadang rumit. Contoh dari software Animasi 3D ini antara lain : (a) 3D Studio Max, (b) Maya, (c) Poser (figure animation), (d) Bryce (landscape animation), (e) Vue (landscape animation), (f) Cinema 4D, (g) Blender, (h) Daz3D.

### **2.3.11 Storyboard**

Storyboard adalah sebuah teknik/metode yang digunakan untuk memvisualisasikan antarmuka (interface) berupa gambar dan teks (Madjadikara, 2005: 49). Gambar-gambar dalam storyboard melukiskan lajur visual dalam script. Sedangkan teks melukiskan kolom atau lajur audio atau sound dalam script.

Storyboard mempunyai peranan penting dalam pengembangan multimedia. Storyboard digunakan sebagai alat bantu pada tahapan perancangan multimedia. Proses storyboarding yang dikenal saat ini dikembangkan oleh Waltz Disney Studio sekitar awal tahun 1930.

### **2.3.12 Pendidikan Anak Usia Dini**

Anak usia dini merupakan anak-anak yang berada pada usia yang masih sangat muda, sehingga anak usia dini memerlukan pengasuhan yang serius dari orang tua dan lingkungannya. Anak usia dini adalah manusia yang masih kecil, dapat pula diartikan anak usia dini merupakan anak yang sedang mengalami masa kanak-kanak awal, yaitu anak yang berusia sampai dengan 6 tahun. Usia masa kanak-kanak awal ini merupakan masa-masa yang tepat bagi anak-anak untuk sedini

mungkin memperoleh pendidikan, supaya pada saat nanti berkemungkinan besar untuk memiliki kecerdasan yang baik. (Musthofa, 2007: 10).

Anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun. Pada usia ini anak-anak perlu sekali memperoleh perhatian dalam tumbuh kembangnya yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal dan informal (Hasan, 2009: 15).

Anak usia dini adalah anak usia lahir sampai memasuki pendidikan dasar. Anak usia dini merupakan masa keemasan sekaligus masa kritis dalam tahap kehidupan yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan maupun fisik, bahasa, sosial-emosional, konsep diri, seni, moral, dan nilai-nilai agama (Mansur, 2005: 18).

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 sampai 6 tahun. Anak usia dini dipandang memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak usia di atasnya, sehingga pendidikannya dipandang perlu untuk dikhususkan (Suyanto, 2005: 1).

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, maka dapat ditegaskan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 0-6 tahun. Anak usia dini berada pada masa keemasan yang tepat untuk pemberian rangsangan pendidikan, untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak. pemberian rangsangan pendidikan perlu memperhatikan karakteristik anak, sehingga potensi anak dapat berkembang dengan optimal.

### **2.3.12.1 Karakteristik Anak Usia Dini**

Karakteristik anak usia dini merupakan fase pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga memerlukan rangsangan yang tepat dan diberikan secara rutin. Karakteristik anak usia dini akan mengalami perubahan dan perkembangan sesuai usianya. Secara biologis perkembangan anak-anak dapat dibagi menjadi 6 fase perkembangan, mulai dari usia 0 sampai 6 bulan, 7 sampai 12 bulan, 13 sampai 24 bulan, 3 sampai 4 bulan, 5 tahun, dan sampai 8 tahun. Karakteristik anak usia dini, khususnya usia anak-anak TK adalah mulai dari usia 4 sampai 6 tahun. Karakteristik perkembangan anak yaitu sudah dapat berkomunikasi dalam berinteraksi, dan mulai belajar mengemukakan pendapat. Anak juga sudah mulai melakukan aktivitas permainan secara bersama-sama, dan mulai mengembangkan keterampilan bahasanya baik secara lisan ataupun tertulis (Partini, 2010: 8-12)

Karakteristik anak memang menarik baik dari sisi perkembangan maupun pencapaian. mengidentifikasi karakteristik anak usia dini menjadi 7 karakter. Karakteristik anak bersifat unik, anak berekspresi relatif spontan, anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu dan antusias yang besar, kaya fantasi, dan merupakan pembelajar yang potensial (Eliyawati, 2005: 2-7).

Karakteristik anak memang berbeda sehingga guru perlu mengetahui karakteristik anak dan dapat menghadapi dengan sikap yang tepat. Karakteristik anak adalah bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang besar, merupakan makhluk sosial, bersifat unik, kaya dengan fantasi, daya konsentrasi yang dimiliki pendek, dan merupakan masa belajar yang paling potensial (Richard dan Hartati, 2005: 8-11).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditegaskan bahwa karakteristik anak usia dini berada pada fase usia 0-6 tahun. Karakteristik anak-anak bersifat unik, memiliki rasa ingin tahu yang besar dan merupakan pembelajar yang potensial.

### **2.3.12.2 Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini**

Perkembangan bahasa anak merupakan perkembangan yang perlu dirangsang sedini mungkin dengan tepat dan diberikan secara teratur. Perkembangan bahasa anak adalah sebagai salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki anak-anak, terdiri dari perkembangan bicara, perkembangan menulis, perkembangan membaca, dan perkembangan menyimak (Dhieni, 2007: 31).

Perkembangan bahasa anak merupakan kemampuan anak untuk dapat mengekspresikan segala pikiran dalam bentuk ungkapan. Perkembangan bahasa anak mencakup empat keterampilan. Empat keterampilan bahasa yang dimaksud meliputi keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis (Zubaidah, 2003: 3).

Perkembangan bahasa anak-anak berkembang secara bertahap sehingga memerlukan ketekunan baik dari anak sendiri maupun bagi guru atau orang tua dalam memberikan rangsangan. Perkembangan bahasa menjadi 3 tahapan, Tahap perkembangan bahasa antara lain perkembangan bahasa pada masa bayi (0-2 tahun), masa kanak-kanak awal (3-6 tahun), dan masa kanak-kanak menengah sampai akhir (7 tahun keatas) (Santrock, 2007: 357-362).

Perkembangan bahasa anak usia dini merupakan tahapan kemampuan anak mulai kemampuan berbicara sampai dengan kemampuan memahami sebuah pembicaraan dari orang lain. 3 hal yang perlu diketahui dalam perkembangan bahasa pada anak. Pertama adalah perbedaan antara bahasa dan kemampuan

berbicara. Bahasa merupakan sistem tata bahasa, sedangkan kemampuan bicara merupakan ungkapan dalam bentuk kata-kata. Kedua pertumbuhan bahasa yaitu bersifat pengertian atau reseptif dan bersifat ekspresif. Kemampuan untuk memahami merupakan kemampuan reseptif, sedangkan kemampuan menunjukan bahasa merupakan ekspresif. Ketiga komunikasi diri pada saat berhayal perlu dibatasi (Patmonodewo, 2003: 25).

Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa perkembangan bahasa anak memegang peran penting dalam perkembangan anak, khususnya perkembangan kemampuan berbahasa di taman kanak-kanak, sehingga anak-anak mampu berkomunikasi dengan baik dan dapat mengembangkan potensinya. Perkembangan bahasa anak usia dini khususnya di taman kanak-kanak berada pada masa kanak-kanak awal yang terdiri dari kemampuan berbicara, kemampuan membaca, kemampuan menulis, dan kemampuan menyimak. Perkembangan bahasa tersebut membantu anak-anak dalam berbahasa baik secara reseptif maupun secara ekspresif.

### **2.3.13 Kemampuan Mengenal Huruf**

#### **2.3.13.1 Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini**

Kemampuan mengenal huruf adalah tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya (Darjowidjojo, 2003: 300).

Belajar mengenal huruf merupakan komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak perlu mengetahui atau mengenal dan memahami huruf abjad untuk akhirnya menjadi pembaca dan penulis yang

mandiri dan lancar. Anak- anak yang bisa mengenal dan menyebut huruf-huruf pada daftar abjad dalam belajar membaca memiliki kesulitan lebih sedikit dari anak yang tidak mengenal huruf (Ehri, dkk. Didalam buku Carol Seefeldt, 2008: 330-331).

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

Jadi dari pendapat tersebut kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan anak dalam mengetahui dan memahami tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf abjad dalam melambangkan bunyi bahasa. Kemampuan anak dalam mengetahui huruf dapat dilihat saat anak mampu menyebutkan suatu simbol huruf dan kemampuan anak dalam memahami huruf dapat dilihat dari kemampuan anak saat memaknai huruf sehingga anak mampu menyebutkan huruf depan dari sebuah kata.

#### **2.3.13.2 Manfaat Mengenal Huruf Anak Usia Dini**

Belajar huruf adalah tonggak kurikulum Taman Kanak-kanak lewat penyingkapan berulang dan bermakna kepada peristiwa-peristiwa baca tulis, sehingga anak menjadi tahu akan huruf-huruf dan mengerti bahwa huruf-huruf membentuk sebuah kata (Seefelt dan Wasik 2008: 375). Strategi pengenalan huruf sejak usia dini sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak, karena membantu mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah (Hariyanto, 2009: 82). Anak yang dapat

mengenal huruf dengan baik cenderung memiliki kemampuan membaca dengan lebih baik Menurut Bond dan Dykstra (Slamet Suyanto, 2005: 165).

Dari beberapa penjelasan di atas ditegaskan bahwa, anak-anak yang belajar mengenal huruf sejak usia dini dapat memberikan manfaat bagi anak-anak untuk mempersiapkan diri dalam belajar membaca dan menulis.

### **2.3.14 Metode Suku Kata**

#### **2.3.14.1 Pengertian metode suku kata**

Metode Depdikbud (1992:92) metode suku kata adalah suatu metode yang memulai pengajaran membaca permulaan dengan menyajikan kata-kata yang sudah di rangkai menjadi suku kata, kemudian suku-suku kata itu di rangkai menjadi kata yang terakhir merangkai kata menjadi kalimat, misalnya:

Mata     Ma – ta

Kaki     Ka – ki

Mata kaki

metode suku kata adalah suatu metode yang dimulai dengan mengajar suku-suku kata kemudian suku kata digabungkan menjadi kata dan diuraikan menjadi huruf misalnya :

mata     Ma – ta     m-a-t-a (Amin, 1995: 207).

#### **2.3.14.2 Keunggulan metode suku kata**

setiap metode memiliki keuntungan dan kelemahan masing-masing. Hal ini sesuai dengan yang mengatakan keuntungan dari metode suku kata

yang membantu anak dalam membaca permulaan, antara lain (Makmur Karim, 1984: 90) :

1. Dalam membaca tidak ada mengeja huruf demi huruf sehingga mempercepat proses penguasaan kemampuan membaca permulaan.
2. Dapat belajar mengenal huruf dengan mengupas atau menguraikan suku kata yang di pergunakan dalam unsur-unsur hurufnya.
3. Penyajian tidak memakan waktu yang lama.
4. Dapat secara mudah mengetahui berbagai macam kata

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat di tegaskan keuntungan metode suku kata ini adalah untuk membantu anak kesulitan belajar yang cepat bosan, sehingga metode suku kata ini dapat di pergunakan untuk motivasi belajar meningkatkan membaca anak kesulitan belajar.

#### **2.3.14.3 Langkah-langkah pelaksanaan metode suku kata**

1. Guru merangkaikan atau menggabungkan huruf konsonan dengan huruf vocal yang sudah di kenakan kepada anak dan membentuk suku kata atau terdiri dari satu suku kata, lalu membaca huruf konsonan dalam kalimat dan huruf vocal yang di rangkaikan tersebut bersama anak. Misalnya :

b-o     bo

l-a     la

2. Guru menuliskan kata-kata yang susah dikupas menjadi suku kata, lalu membaca suku kata tersebut bersama anak, misalnya :

Bo     la

Ka     ki

3. Guru merangkai atau menuliskan suku kata menjadi kata, lalu membaca suku kata yang sudah dirangkaikan menjadi kata tersebut bersama anak, misalnya:

Bola      Bo-la

Kaki      Ka-ki

4. Kemudian guru merangkaikan atau menuliskan menjadi kalimat, lalu membaca kata yang sudah dirangkai menjadi kalimat, lalu membaca kata yang sudah dirangkai menjadi kalimat tersebut bersama anak, misalnya :

Bola                      Bola      Bo-la

Kaki                      Kaki      Ka-ki

Bola kaki

### **2.3.15 Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL)**

#### **2.3.15.1 Pengertian Contextual Teaching and Learning (CTL)**

Menurut KBBI (2002:519) Kata kontekstual (Contextual) berasal dari kata context yang berarti hubungan, konteks, suasana dan keadaan (konteks) sehingga Contextual Teaching and Learning (CTL) di artikan sebagai suatu pembelajaran yang berhubungan dengan suasana tertentu. Secara umum contextual mengandung arti : yang berkenan, relevan, ada hubungan atau kaitan langsung, mengikuti konteks; yang membawa maksud, makna, dan kepentingan.

menurut Depdiknas (2003:5) Contextual Teaching and Learning (CTL) adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang di ajarkan dengan situasi dunia nyata dan mendorong siswa

membuat hubungan antara pengetahuan yang di miliknya dengan perencanaan dalam kehidupan mereka sehari-hari belajar akan lebih mudah bermakna jika anak mengalami apa yang di pelajarnya, bukan mengetahuinya.

Pendekatan kontekstual di singkat menjadi CTL merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang di ajarkanya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang di miliknya dengan penerapanya dalam kehidupan mereka sehari-hari (Sagala, 2006: 87-88).

Dari beberapa penjelasan di atas pengertian contextual teaching and learning. Pertama, CTL menekankan kepada proses keterlibatan siswa untuk menemukan materi, artinya proses pengalaman secara langsung. Proses belajar dalam konteks CTL tidak mengharapkan agar siswa hanya menerima pelajaran, akan tetapi proses mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran, akan tetapi proses mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran. Kedua, CTL mendorong siswa dapat menemukan hubungan antara materi yang di pelajari dengan situasi kehidupan nyata, artinya siswa di tuntut dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata. Ketiga, CTL mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan, artinya CTL bukan hanya mengharapkan siswa dapat memahami materi yang di pelajarnya, akan tetapi bagaimana materi itu dapat mewarnai perilakunya pada kehidupan sehari-hari.

### **2.3.15.2 Komponen contextual teaching and learning (CTL)**

Contextual Teaching and Learning (CTL) atau Pembelajaran Kontekstual terdiri dari 7 komponen, yaitu: (1) Konstruktivisme, (2) Inquiry, (3) Questioning, (4) Learning Community, (5) Modeling, (6) Authentic Assesment, (7) Reflection (Sanjaya, 2006: 109-118).

CTL sebagai suatu pendekatan pembelajaran memiliki 7 asas. Asas-asas ini melandasi pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan CTL. Sering kali asas-asas ini di sebut juga komponen-komponen CTL. Di bawah ini akan di jelaskan ketujuh asas-asas tersebut.

#### **1. Teori konstruktivisme**

Teori atau aliran ini merupakan landasan berpikir bagi pendekatan CTL. Pengetahuan riil bagi para siswa adalah sesuatu yang di bangun atau di temukan oleh siswa itu sendiri. Jadi pengetahuan bukanlah seperangkat fakta, konsep atau kaidah yang harus di ingat siswa, harus merekonstruksi pengetahuan itu kemudian memberi makna melalui pengalaman nyata. Dalam hal ini siswa harus di latih untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya dan bergulat dengan ide-ide dan kemudian mampu merekontruksinya.

Atas dasar pertimbangan itu, maka proses pembelajaran harus di kemas atau di kelola menjadi proses merekonstruksi, bukan menerima informasi atau pengetahuan dari guru. Dalam hal ini siswa akan membangun sendiri pengetahuannya melalui keterlibatan secara aktif dalam proses pembelajaran.

## 2. Inkuiri

Proses belajar adalah proses menemukan. Langkah-langkah inkuiri ini meliputi: (a) Merumuskan masalah. (b) mengamati atau melakukan observasi termasuk membaca buku, mengumpulkan informasi. (c) menganalisis dan menyajikan hasil karya dalam tulisan, laporan, gambar, tabel, dan sebagainya. (d) mengkomunikasikan hasil karyanya di depan guru, teman sekelas atau audienc yang lain.

## 3. Bertanya (questioning).

Pengetahuan yang di miliki seseorang umumnya tidak lepas dari aktivitas bertanya. Bertanya merupakan salah satu strategi penting dalam CTL. Bagi siswa, bertanya menunjukkan ada perhatian terhadap materi yang di pelajari dan ada upaya untuk menemukan jawab sebagai bentuk pengetahuan. Bagi guru, bertanya adalah upaya mengaktifkan siswa.

## 4. Masyarakat Belajar (Learning Community)

Hasil belajar di peroleh dari sharing antar teman, antar kelompok dan antara yang tahu ke yang belum tahu. Di ruang ini, kelas ini, di sekitar ini dan juga ada yang di luar sana, semua adalah anggota masyarakat belajar.

Dalam kegiatan kelas yang menggunakan pendekatan CTL, guru di sarankan selalu melaksanakan pembelajaran secara kelompok. Siswa di bagi dalam kelompok-kelompok yang anggotanya heterogen. Yang pandai mengajar yang lemah, yang sudah tahu memberi tahu temannya yang belum tahu, yang cepat menangkap akan mendorong temannya yang lambat. Pengembangan learning community, akan senantiasa mendorong

terjadinya proses komunikasi multi arah. Masing-masing pihak yang melakukan kegiatan belajar dapat menjadi sumber belajar.

#### 5. Pemodelan (modeling)

Komponen CTL yang lain adalah pemodelan, dalam pembelajaran keterampilan atau pengetahuan tertentu, perlu ada model yang di tiru. Model dalam hal ini bisa berupa cara melafalkan dalam bahasa asing. Atau guru memberi contoh cara mengerjakan sesuatu. Dengan demikian, guru memberi model tentang bagaimana cara bekerja.

Dalam pembelajaran CTL, guru bukan satu-satunya model. Model dapat dirancang dengan melibatkan siswa. Misalnya seorang siswa ditunjuk untuk memberi contoh temannya cara melafalkan sesuatu kata dalam bahasa Inggris, atau beberapa siswa untuk bermain drama dengan cerita peristiwa dalam sejarah. Jadi para siswa itu diminta untuk mendemonstrasikan keahliannya sehingga menjadi “siswa contoh”. “Siswa contoh” itu dapat dikatakan sebagai model.

#### 6. Refleksi.

Refleksi merupakan bagian penting dalam pembelajaran dengan CTL. Refleksi adalah cara berfikir atau perenungan tentang apa yang baru dipelajari atau berpikir kebelakang tentang apa-apa yang sudah kita lakukan dimasa lalu. Dalam refleksi ini siswa mengendapkan apa-apa yang baru saja dipelajari sebagai struktur pengetahuan yang baru yang merupakan pengayaan atau revisi dari pengetahuan sebelumnya.

## 7. Penilaian yang Autentik.

Penilaian adalah proses pengumpulan data yang memberikan gambaran perkembangan belajar siswa. Gambaran perkembangan belajar siswa perlu diketahui oleh guru agar bisa mengetahui apakah siswa mengalami proses pembelajaran dengan benar. Yang penting lagi untuk dipahami para guru adalah bahwa penilaian itu bukan untuk mencari informasi tentang hasil belajar siswa tetapi bagaimana prosesnya. Dengan demikian, kemajuan belajar siswa dinilai dari proses, bukan semata-mata dari hasil. Dengan melaksanakan proses belajar yang tepat, maka siswa akan memiliki kemampuan, hasil belajarnya akan lebih permanen, sehingga mencapai kompetensi.

Berdasarkan pengertian diatas dan pembahasan contextual teaching and learning (CTL) merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan pada beberapa alasan bahwa pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) bukanlah belajar menghafal saja melainkan proses mengkonstruksikan pengetahuan, belajar merupakan keseluruhan, belajar merupakan pemecahan masalah, belajar merupakan proses pengalaman sendiri dan belajar merupakan menangkap pengetahuan dari kenyataan. Sehingga pembelajaran pengenalan huruf yang didasari pada pendekatan CTL mampu memberikan pengetahuan yang bermakna pada siswa. Dengan CTL melibatkan siswa secara aktif dalam proses siswa menemukan sendiri pengetahuan dan konsep-konsep melalui pengalaman yang dilakukan secara langsung melalui proses asimilasi dan akomodasi.

Siswa akan mampu menerapkan pengetahuan yang telah diperolehnya dalam kehidupan sehari-hari.

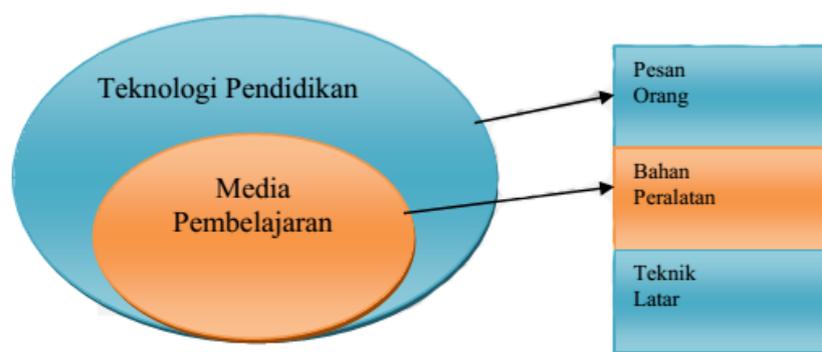
### **2.3.16 Hubungan Media Pembelajaran Dalam Teknologi Pendidikan**

Teknologi Pendidikan dikembangkan adalah untuk memecahkan persoalan belajar manusia atau dengan kata lain mengupayakan agar manusia (peserta didik) dapat belajar dengan mudah dan mencapai hasil secara optimal. Pemecahan masalah belajar tersebut terjelma dalam bentuk semua sumber belajar atau sering dikenal dengan komponen pendidikan yang meliputi: pesan, orang/manusia, bahan, peralatan, teknik, dan latar/lingkungan. Pemecahan masalah tersebut ditempuh melalui proses analisis masalah, penentuan cara pemecahan, pelaksanaan, dan evaluasi yang tercemin dalam fungsi pengembangan media dalam bentuk riset-teori, desain, produksi, evaluasi, seleksi, logistik dan penyebarluasan/pemanfaatan. Agar semua fungsi ini berjalan dengan baik maka, perlu adanya koordinasi yang kegiatan tercemin dalam fungsi pengelolaan pendidikan yang meliputi pengelolaan organisasi dan pengelolaan personal.

Pemanfaatan sumber belajar merupakan suatu kegiatan memfasilitasi kegiatan belajar yang harus dilakukan oleh setiap pengembang sistem pendidikan. Adapun sumber belajar belajar itu sendiri meliputi semua sumber belajar yang dapat digunakan oleh pelajar baik secara terpisah maupun dalam bentuk gabungan, untuk memberikan fasilitas belajar. (AECT, 1986: 9).

Komponen-komponen sumber belajar adalah bahan dan peralatan. Walaupun secara tidak eksplisit media tercantum sebagai komponen sumber belajar, tetapi kedua komponen tersebut sebenarnya adalah komponen media. Alat dan bahan yang kita kenal dengan software dan hardware tidak lain dan tidak

bukan adalah media (Sadiman, 1986: 6). Dengan demikian dapat di simpulkan, media merupakan salah satu komponen dalam sumber belajar, dan sekaligus merupakan salah satu bentuk pemecahan belajar menurut teknologi pendidikan dengan melalui suatu perencanaan yang sistematis. Hubungan antara media dengan teknologi pendidikan tidak dapat di lepaskan. Penggunaan media dalam kegiatan pendidikan pembelajaran merupakan bagian dari teknologi pendidikan. Jika di gambarkan dalam sebuah skema hubungan antara media pendidikan/pembelajaran dengan teknologi pendidikan akan tampak sebagai berikut (Sukiman, 2012: 25).

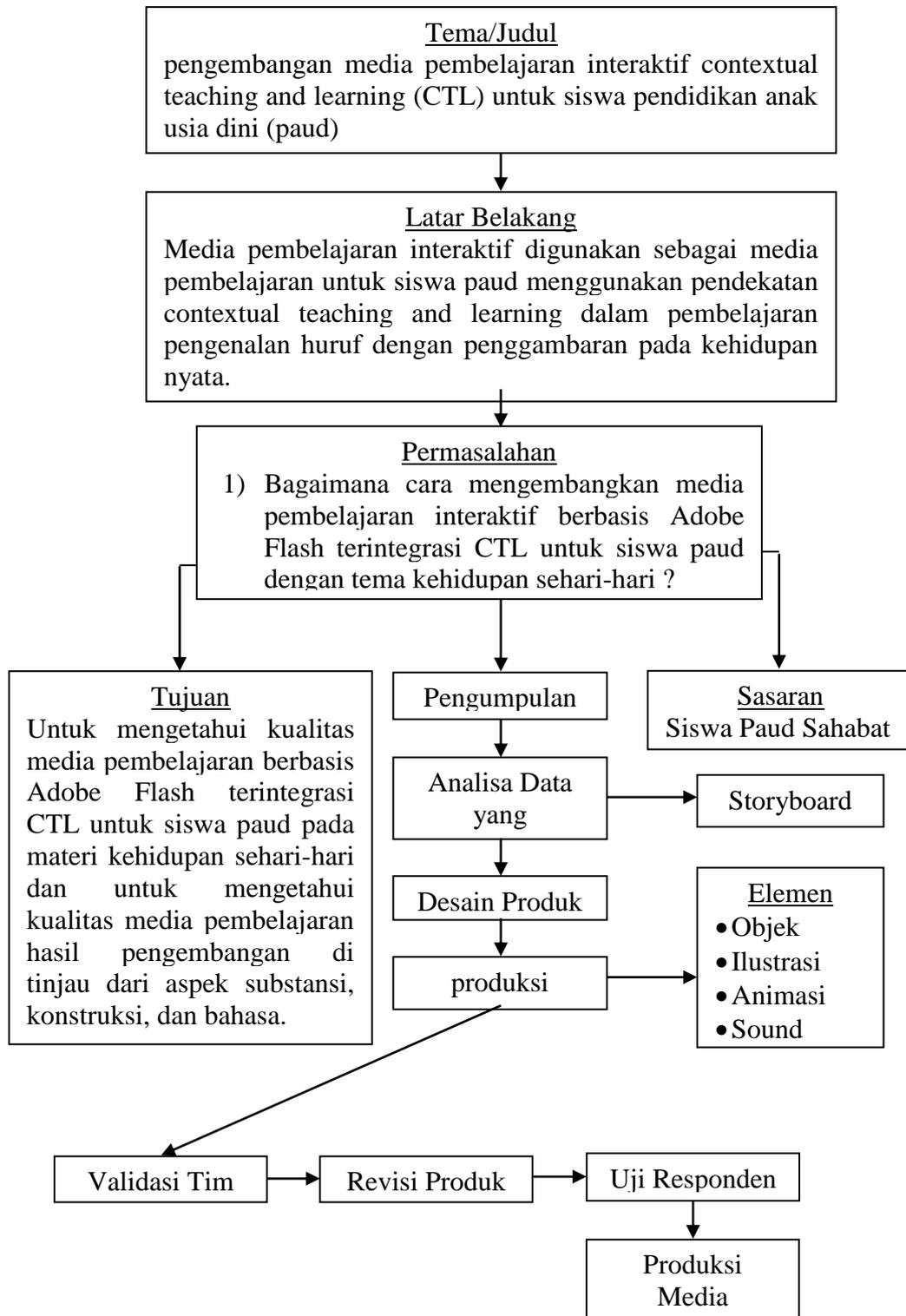


**Gambar 2.6 Hubungan Media Pembelajaran dalam Teknologi Pendidikan (Sukiman, 2012:25)**

## 2.4 Rancangan Produk

Di dalam membuat sebuah produk media pembelajaran berbasis flash, salah satu langkah yang perlu dilakukan adalah membuat skema rancangan produk. Skema perancangan tersebut dibuat berdasarkan penjabaran pada Bab I dan metode pengembangan yang telah digunakan. Adapun tujuan dari skema perancangan yang akan dibuat ialah agar tidak meluas dari perancangan di awal.

Berikut adalah skema rancangan produk media pembelajaran yang penulis buat terdapat pada gambar



**Gambar 2.7 Rancangan Produk Media Pembelajaran**

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di PAUD Sahabat Calistung yang berlokasi di Jl. Cipinang Asem VI-32 Kebon Pala, Makassar, Jakarta Timur. Penelitian ini ditujukan kepada Pendidikan Anak Usia Dini, Pembuatan produk dilaksanakan pada bulan April 2016 - Oktober 2016.

#### **3.2 Metode Pengembangan Produk**

##### **3.2.1 Tujuan Pengembangan**

Tujuan utama dari pengembangan produk adalah mengacu pada kelayakan produk dalam penggunaannya untuk meningkatkan untuk memudahkan siswa memahami materi pengenalan huruf dengan menghubungkan materi pengenalan huruf dalam kehidupan sehari-hari siswa.

##### **3.2.2 Metode Pengembangan**

Model Pengembangan media pembelajaran yang disusun dalam penelitian ini mengacu pada jenis pengembangan MDLC karya Luther, yaitu concept (pengonsepan), design (pendesignan), material collecting (pengumpulan materi), assembly (pembuatan), testing (pengujian), dan distribution (pendistribusian). Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi.

##### **3.2.3 Sasaran Produk**

Sasaran produk media pembelajaran yang dibuat menggunakan *metode contextual teaching and learning* (CTL) yang dimana media pembelajaran

tersebut berhubungan dengan kehidupan sehari-hari sesuai dengan pengertian *contextual teaching and learning* (CTL). Media pembelajaran tersebut diharapkan dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswa PAUD SAHABAT

### 3.2.4 Instrumen

#### 3.2.4.1 Kisi-Kisi Instrumen

##### 1. Kisi-kisi instrumen uji fungsionalitas produk

Instrumen pertama adalah instrumen untuk menguji fungsionalitas produk yang berupa daftar skenario untuk menguji bagian-bagian yang terdapat pada produk apakah sudah berfungsi sebagaimana mestinya atau belum. Pengujian dilakukan dengan pengujian Black Box. Pengujian Black Box adalah sebuah pengujian yang hanya dilakukan menjalankan atau mengeksekusi produk, kemudian diamati apakah hasil produk tersebut sesuai dengan proses yang diinginkan (Hanif Al Fatta, 2007: 172). Instrumen dapat dilihat pada table 3.1

**Tabel 3.1 Instrumen Uji Fungsional (Black Box)**

No.	Bagian	Proses	Hasil Yang Diharapkan	Hasil	
				Bekerja	Tidak Bekerja
1	Pembukaan	User menjalankan Program <i>media pembelajaran</i>	Program menampilkan animasi pembukaan		
2	Halaman Utama	User masuk halaman utama	Halaman utama menampilkan menu button pengenalan huruf, pengenalan suku kata, soal latihan dan informasi.		
		User mengklik menu pengenalan	Masuk kedalam halaman pengenalan huruf		

No.	Bagian	Proses	Hasil Yang Diharapkan	Hasil	
				Bekerja	Tidak Bekerja
		huruf			
		User mengklik menu pengenalan suku kata	Masuk kedalam halaman pengenalan pengenalan suku kata		
		User mengklik menu soal latihan	Masuk kedalam halaman soal latihan		
		User mengklik menu informasi	Masuk kedalam halaman informasi		
3	Halaman Pengenalan huruf	1 User mengklik tombol "Aa"	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf A		
		User mengklik tombol "Bb"	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf B		
		User mengklik tombol "Cc"	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf C		
		User mengklik tombol "Dd"	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf D		
		User mengklik tombol "Ee"	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf E		
		User mengklik tombol "Ff"	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf F		
		User mengklik tombol "Gg"	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf G		
		User mengklik tombol "Hh"	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf H		
		User mengklik tombol "Ii"	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf I		
		User mengklik tombol ">>" (Next)	Masuk ke dalam halaman 2 pengenalan huruf		
4	Halaman Pengenalan huruf	2 User mengklik tombol "Jj"	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf J		
		User mengklik	Masuk ke dalam		

No.	Bagian	Proses	Hasil Yang Diharapkan	Hasil	
				Bekerja	Tidak Bekerja
		tombol “Kk”	halaman isi pengenalan huruf K		
		User mengklik tombol “Ll”	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf L		
		User mengklik tombol “Mm”	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf M		
		User mengklik tombol “Nn”	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf N		
		User mengklik tombol “Oo”	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf O		
		User mengklik tombol “Pp”	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf P		
		User mengklik tombol “Qq”	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf Q		
		User mengklik tombol “Rr”	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf R		
		User mengklik tombol “<<” (Before)	Masuk ke dalam halaman 1 pengenalan huruf		
		User mengklik tombol “>>” (Next)	Masuk ke dalam halaman 3 pengenalan huruf		
5	Halaman 3 Pengenalan huruf	User mengklik tombol “Ss”	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf S		
		User mengklik tombol “Tt”	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf T		
		User mengklik tombol “Uu”	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf U		
		User mengklik tombol “Vv”	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf V		
		User mengklik tombol “Ww”	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf W		

No.	Bagian	Proses	Hasil Yang Diharapkan	Hasil	
				Bekerja	Tidak Bekerja
		<i>User</i> mengklik tombol “Xx”	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf X		
		<i>User</i> mengklik tombol “Yy”	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf Y		
		<i>User</i> mengklik tombol “Zz”	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf Z		
		<i>User</i> mengklik tombol “<<” (Next)	Masuk ke dalam halaman 2 pengenalan huruf		
		<i>User</i> mengklik tombol “Home”	Masuk ke dalam halaman Menu Utama		
6	Halaman Pengenalan Suku Kata	<i>User</i> mengklik gambar buku	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan suku kata buku		
		<i>User</i> mengklik gambar sapi	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan suku kata sapi		
		<i>User</i> mengklik gambar rumah	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan suku kata rumah		
		<i>User</i> mengklik gambar nasi	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan suku kata nasi		
7	Halaman isi pengenalan suku kata buku	<i>User</i> mengklik gambar buku	Muncul suara mengeja suku kata dari kata buku		
		<i>User</i> mengklik tombol “<<” (before)	Masuk ke dalam halaman menu pengenalan suku kata		
8	Halaman isi pengenalan suku kata sapi	<i>User</i> mengklik gambar sapi	Muncul suara mengeja suku kata dari kata sapi		
		<i>User</i> mengklik tombol “<<” (before)	Masuk ke dalam halaman menu pengenalan suku kata		
9	Halaman isi pengenalan suku kata rumah	<i>User</i> mengklik gambar rumah	Muncul suara mengeja suku kata dari kata rumah		
		<i>User</i> mengklik tombol “<<” (before)	Masuk ke dalam halaman menu pengenalan suku kata		
10	Halaman isi	<i>User</i> mengklik	Muncul suara mengeja		

No.	Bagian	Proses	Hasil Yang Diharapkan	Hasil	
				Bekerja	Tidak Bekerja
	pengenalan suku kata nasi	gambar nasi <i>User</i> mengklik tombol “<<” (before)	suku kata dari kata nasi Masuk ke dalam halaman menu pengenalan suku kata		
11	Halaman Latihan	<i>User</i> mengklik tombol “Latihan”	Masuk ke dalam halaman isi latihan		
12	Halaman isi latihan	<i>User</i> mengklik tombol “Mulai”	Masuk ke dalam halaman isi soal latihan 1 yang berisi suku kata dan 3 buah gambar yang bisa dipilih <i>user</i> yang sesuai dengan suku kata		
		<i>User</i> mengklik salah satu gambar pada halaman isi soal latihan 1	Masuk ke dalam halaman isi soal latihan 2 yang berisi suku kata dan 3 buah gambar yang bisa dipilih <i>user</i> yang sesuai dengan suku kata		
		<i>User</i> mengklik salah satu gambar pada halaman isi soal latihan 2	Masuk ke dalam halaman isi soal latihan 3 yang berisi suku kata dan 3 buah gambar yang bisa dipilih <i>user</i> yang sesuai dengan suku kata		
		<i>User</i> mengklik salah satu gambar pada halaman isi soal latihan 3	Masuk ke dalam halaman isi soal latihan 4 yang berisi suku kata dan 3 buah gambar yang bisa dipilih <i>user</i> yang sesuai dengan suku kata		
		<i>User</i> mengklik salah satu gambar pada halaman isi soal latihan 4	Masuk ke dalam halaman isi soal latihan 5 yang berisi suku kata dan 3 buah gambar yang bisa dipilih <i>user</i> yang sesuai dengan suku kata		
		<i>User</i> mengklik salah satu	Masuk ke dalam halaman isi soal latihan		

No.	Bagian	Proses	Hasil Yang Diharapkan	Hasil	
				Bekerja	Tidak Bekerja
		gambar pada halaman isi soal latihan 5	6 yang berisi suku kata dan 3 buah gambar yang bisa dipilih <i>user</i> yang sesuai dengan suku kata		
		<i>User</i> mengklik salah satu gambar pada halaman isi soal latihan 6	Masuk ke dalam halaman isi soal latihan 7 yang berisi suku kata dan 3 buah gambar yang bisa dipilih <i>user</i> yang sesuai dengan suku kata		
		<i>User</i> mengklik salah satu gambar pada halaman isi soal latihan 7	Masuk ke dalam halaman isi soal latihan 8 yang berisi suku kata dan 3 buah gambar yang bisa dipilih <i>user</i> yang sesuai dengan suku kata		
		<i>User</i> mengklik salah satu gambar pada halaman isi soal latihan 8	Masuk ke dalam halaman isi soal latihan 9 yang berisi suku kata dan 3 buah gambar yang bisa dipilih <i>user</i> yang sesuai dengan suku kata		
		<i>User</i> mengklik salah satu gambar pada halaman isi soal latihan 9	Masuk ke dalam halaman isi soal latihan 10 yang berisi suku kata dan 3 buah gambar yang bisa dipilih <i>user</i> yang sesuai dengan suku kata		
		<i>User</i> mengklik salah satu gambar pada halaman isi soal latihan 10	Masuk ke dalam halaman skor		
13	Halaman skor	<i>User</i> mengklik tombol “home”	Masuk ke dalam halaman utama		
		<i>User</i> mengklik tombol “Ulangi”	Masuk ke dalam halaman latihan		
14	Halaman Informasi	<i>User</i> mengklik tombol “profile”	Masuk ke dalam halaman isi informasi		

No.	Bagian	Proses	Hasil Yang Diharapkan	Hasil	
				Bekerja	Tidak Bekerja
			profile		
		User mengklik tombol “Dosen Pembimbing”	Masuk ke dalam halaman isi informasi Dosen Pembimbing		
		User mengklik tombol “Link”	Masuk ke dalam halaman isi informasi Link		
15	Halaman isi informasi Profile	User masuk halaman profile dan menklik tombol “home”	Masuk ke dalam halaman utama		
16	Halaman isi informasi Dosen Pembimbing	User masuk halaman Dosen Pembimbing dan menklik tombol “home”	Masuk ke dalam halaman utama		
17	Halaman isi informasi Link	User masuk halaman Link dan menklik tombol “home”	Masuk ke dalam halaman utama		

## 2. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Pengujian Ahli Materi

Kelayakan sebuah produk perlu dilakukan validasi oleh ahlinya, pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran sebagai media bahan ajar akan divalidasi oleh ahli materi. Instrumen untuk ahli materi menggunakan kuisisioner skala likert. Skala likert yaitu skala pengukuran untuk memperoleh atau menginginkan tipe jawaban responden yang tegas, seperti: jawaban sangat sesuai, sesuai, cukup sesuai, tidak sesuai, sangat tidak sesuai. menggunakan kuisisioner skala Likert. Skala Likert adalah skala yang dapat dipergunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi ditunjukkan pada Tabel 3.2.

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomor Soal</b>
Kesesuaian media	Kesesuaian tampilan media	1, 2, 3, 5
	Kesesuaian untuk suara (audio)	4
	Kesesuaian tulisan	14
	Kesesuaian soal latihan	17
Kemenarikan media	Media menarik untuk siswa	9
Kemudahan menangkap informasi	Materi mudah untuk dipahami	6, 7, 8, 10, 11, 15, 16
	Bahasa mudah dipahami	12, 13

### 3. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Pengujian Ahli Media

Kelayakan sebuah produk perlu dilakukan validasi oleh ahlinya, pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran sebagai media bahan ajar akan divalidasi oleh ahli media. Instrumen untuk ahli media menggunakan kuisisioner skala likert. Skala likert yaitu skala pengukuran untuk memperoleh atau menginginkan tipe jawaban responden yang tegas, seperti : jawaban sangat sesuai, sesuai, cukup sesuai, tidak sesuai, sangat tidak sesuai. menggunakan kuisisioner skala Likert. Skala Likert adalah skala yang dapat dipergunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media ditunjukkan pada Tabel 3.3.

**Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media**

Aspek	Indikator	Nomor Soal
<b>Kesesuaian media</b>	Kesesuaian tampilan	<b>1, 2, 3, 4, 5, 19</b>
	Kesesuaian menu	<b>8, 17, 18, 20</b>
	Kesesuaian tipografi	<b>9, 10, 11, 12, 13</b>
	Kesesuaian media	<b>14, 15, 16</b>
	Kesesuaian audio	<b>6, 7</b>

#### 4. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Responden

Responden untuk produk media pembelajaran tentang pengenalan huruf adalah siswa paud. Tujuan dari pengujian responden ini adalah sejauh mana produk media pembelajaran ini dapat digunakan dengan baik oleh siswa. Instrumen untuk responden menggunakan kuisisioner skala likert. Skala likert yaitu skala pengukuran untuk memperoleh atau menginginkan tipe jawaban responden yang tegas, seperti: jawaban sangat sesuai, sesuai, cukup sesuai, tidak sesuai, sangat tidak sesuai. menggunakan kuisisioner skala Likert. Skala Likert adalah skala yang dapat dipergunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang. Kisi-kisi Instrumen untuk responden ditunjukkan pada Tabel 3.4

**Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Responden**

Aspek	Indikator	Nomor Soal
Kemudahan menangkap informasi	Media mudah dipahami user	1,2, 3, 4, 5, 6
Ketertarikan	Meningkatkan minat belajar siswa	7, 8, 9, 10, 11, 12
Kesesuaian media	Kesesuaian tampilan media pengenalan huruf	13
	Kesesuaian audio media	14, 15

### **3.2.4.2 Validasi Instrumen**

Sebelum instrumen diajukan ke ahli media, ahli materi dan responden sangat dianjurkan untuk menguji kevalidan instrumen tersebut terlebih dahulu. Instrumen yang telah dibuat selanjutnya diuji validitas oleh dosen pembimbing. Validasi instrumen adalah untuk mengukur apakah instrumen sudah valid dan benar sebelum dilanjutkan ke ahli media, ahli materi dan responden. Hasil suatu penelitian disebut valid apabila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti (Prof. Dr. Sugiyono, 2010: 121). Instrumen ini akan divalidasi oleh dosen pembimbing dari peneliti di PAUD Sahabat Calistung.

## **3.3 Prosedur Pengembangan**

### **3.3.1 Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi**

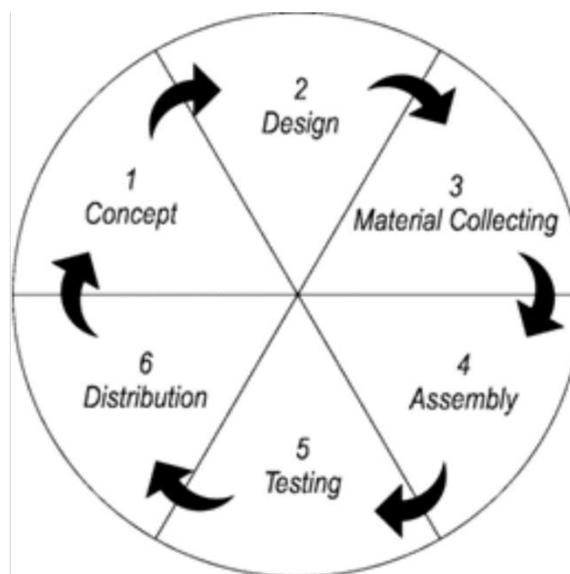
Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan informasi untuk mendapatkan data dan informasi yang nantinya digunakan untuk mengembangkan produk media pembelajaran tersebut. Penelitian dan pengumpulan informasi yang dilakukan adalah dengan menggunakan teknik wawancara. Peneliti melakukan wawancara kepada guru PAUD.

### **3.3.2 Tahap Perencanaan Produk**

Metode pengembangan produk yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Tahap pengembangan media pembelajaran berbasis adobe flash ini disusun sebagai berikut :

1. Mengajukan permohonan penelitian kepada kepala sekolah PAUD Sahabat Calistung.
2. Melakukan pengumpulan data dengan cara membuat teknik wawancara kepada guru PAUD.
3. Melakukan verifikasi materi kepada guru PAUD.
4. Membuat storyboard media pembelajaran.
5. Mulai mendesain scene-scene yang diperlukan untuk media pembelajaran.
6. Mulai produksi media pembelajaran sebagai media bahan ajar.
7. Menguji validitas produk ke ahli materi.
8. Menganalisis data hasil uji validitas ahli materi.
9. Menguji validitas produk ke ahli media.
10. Menganalisis data hasil uji validitas ahli media.
11. Melakukan revisi produk tahap I.
12. Melakukan pengujian produk pada responden.
13. Menganalisis data hasil uji responden.
14. Melakukan revisi produk menjadi produk akhir.

### 3.3.3 Tahap Desain Produk



**Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian**

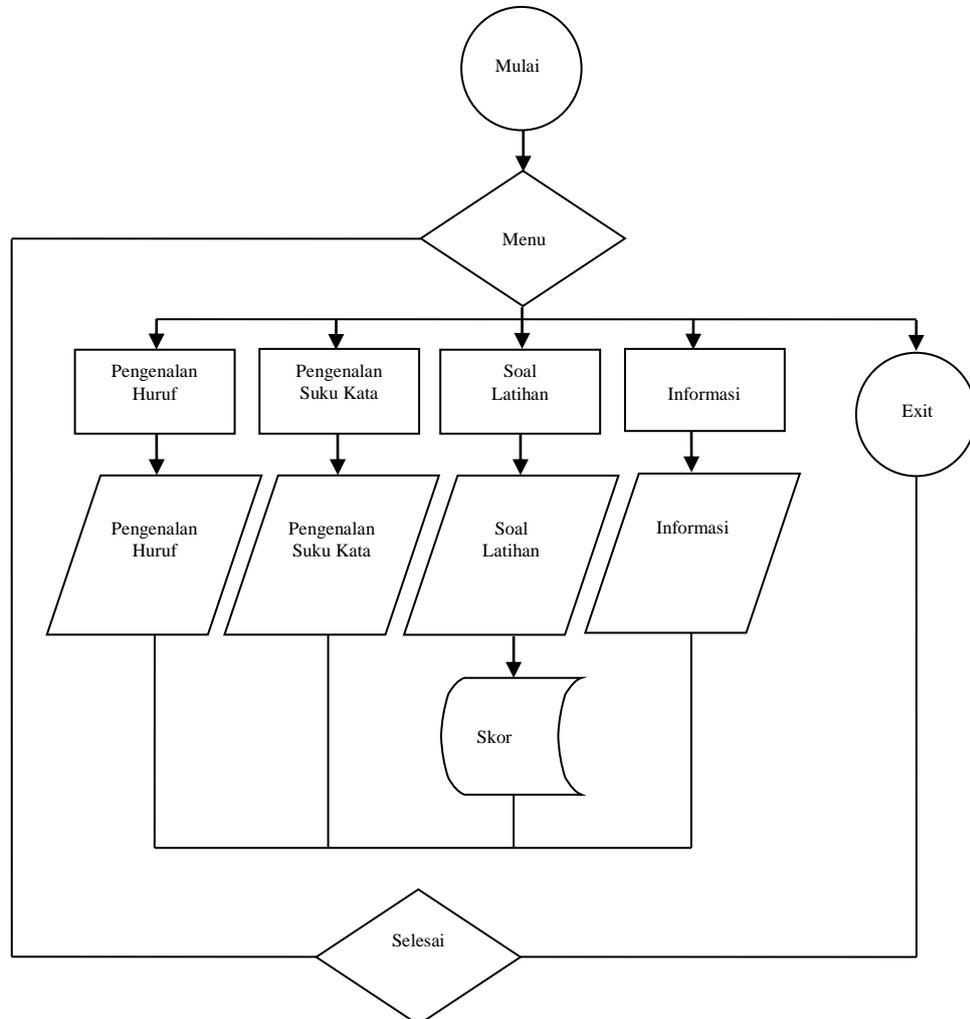
#### 3.3.3.1 Tahap Concept

Pada tahap concept dilakukan penetapan tujuan pembuatan produk, tujuan pembuatan produk mengacu pada kelayakan produk dalam penggunaannya untuk meningkatkan untuk memudahkan siswa memahami materi pengenalan huruf karena media di desain semenarik mungkin dan isinya sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, pada tahap concept juga dilakukan identifikasi terhadap karakteristik target pengguna media ini. Karakteristik target media ini adalah siswa PAUD (usia 2-4 tahun) disertakan dengan bimbingan orang tua atau guru.

#### 3.3.3.2 Tahap Design

Pada tahap design dilakukan desain produk. Tahap awal adalah membuat flow chart yang menggambarkan alur program dari awal hingga akhir serta

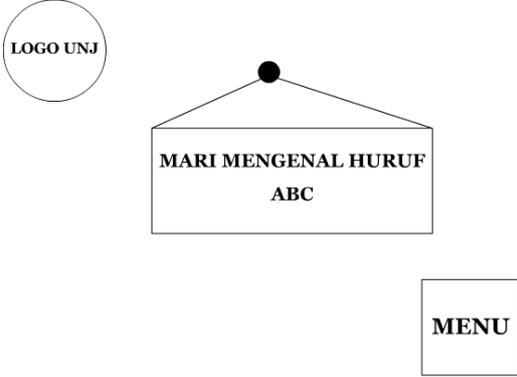
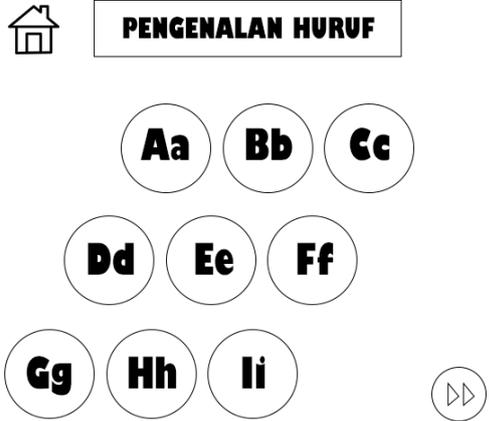
struktur navigasinya, hal ini dibuat sebagai acuan pemrograman saat pembuatan produk. flow chart dapat dilihat pada gambar 3.2.

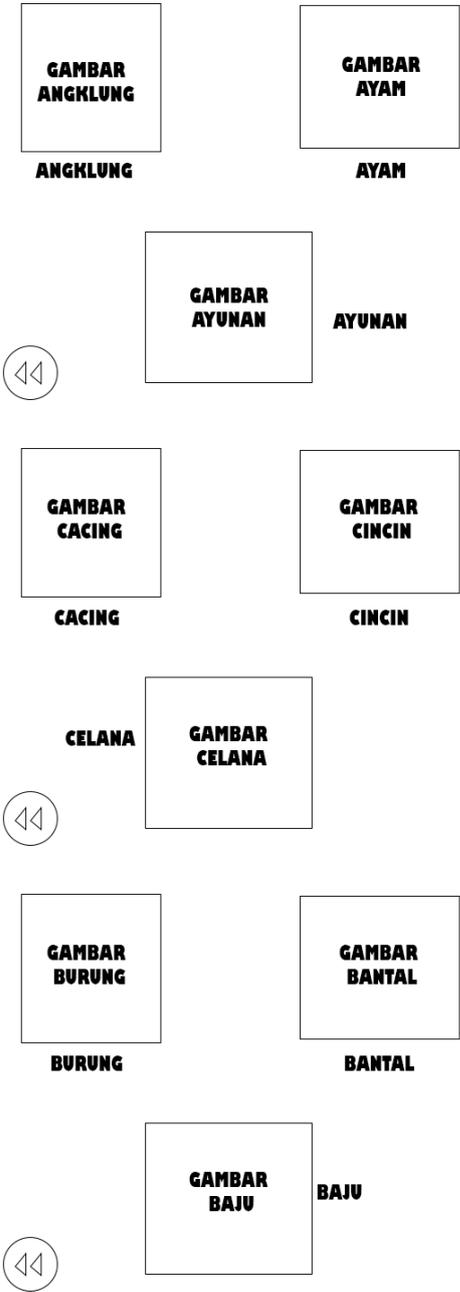


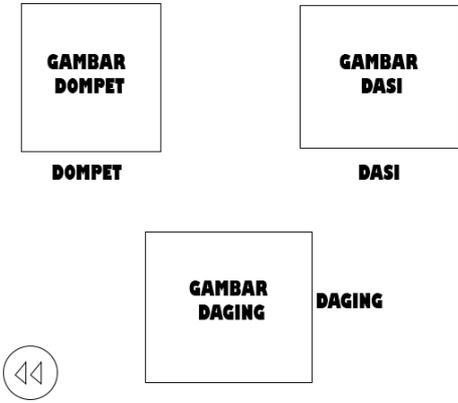
**Gambar 3.2 Flow chart produk**

Selain flow chart, hal yang perlu dibuat adalah rancangan layout atau storyboard. Storyboard menunjukkan rancangan tampilan produk mulai dari menu utama hingga akhir media. Rancangan yang tepat akan membuat tampilan produk lebih menarik dan mudah digunakan. Rancangan storyboard produk dapat dilihat pada tabel 3.5.

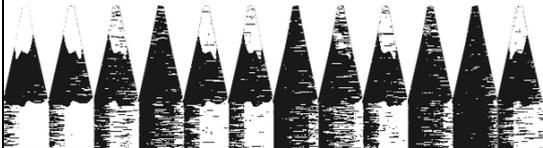
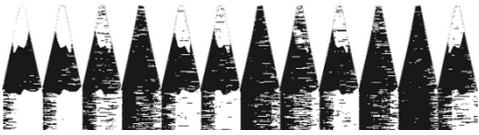
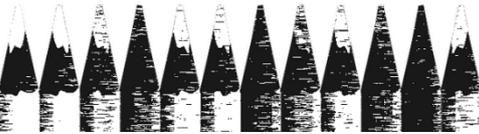
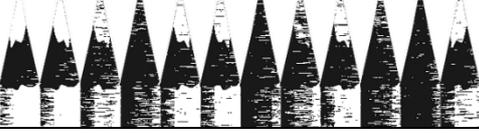
Tabel 3.5 Tabel rancangan tampilan Storyboard

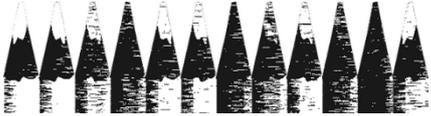
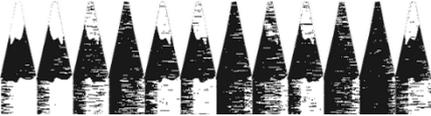
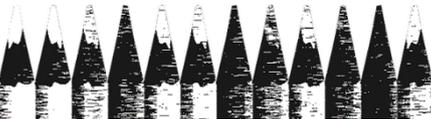
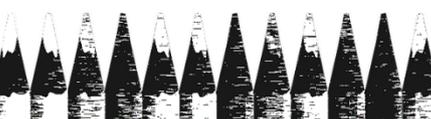
No.	Rancangan Tampilan	Keterangan
1.		<p>Halaman utama atau Home berisi Menu untuk ke layar berikutnya, Terdapat juga logo unj, dan juga papan tulisan “MARI MENGENAL HURUF ABC”</p>
2.		<p>Halaman menu utama berisi 4 menu yang dapat di pilih <i>user</i> yaitu: Pengenalan huruf, Pengenalan Suku Kata, Soal Latihan dan Profil.</p>
3.		<p>Halaman pengenalan huruf terdapat 3 halaman yang setiap halaman berisi 8-9 pilihan huruf. Jika salah satu huruf diklik maka akan masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf dari huruf yang dipilih. Dan di setiap halaman pengenalan huruf terdapat tombol “next” atau “&gt;&gt;” untuk masuk ke halaman pengenalan huruf selanjutnya dan logo Home untuk menuju ke halaman utama.</p>

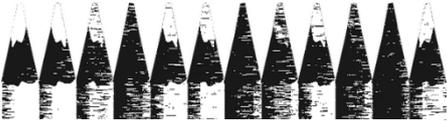
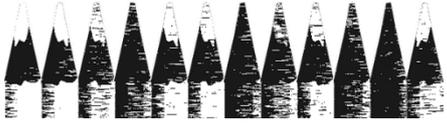
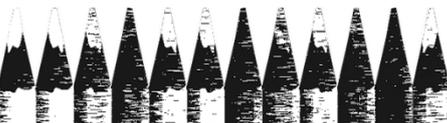
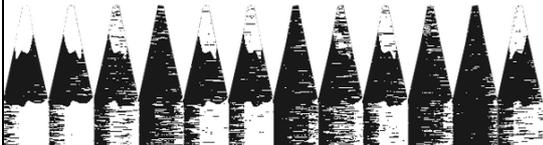
No.	Rancangan Tampilan	Keterangan
4.		<p>Halaman isi pengenalan huruf berisi 3 buah gambar beserta nama yang sesuai dengan huruf yang dipilih. Dari setiap gambar terdapat suara, suara akan muncul ketika gambar diklik. Pada halaman ini juga terdapat tombol “back” atau “&lt;&lt;” untuk kembali ke halaman pengenalan huruf.</p>

No.	Rancangan Tampilan	Keterangan
		
5.	<p style="text-align: center;"><b>SUKU KATA</b></p> 	<p>Halaman suku kata berisi 4 gambar yang dijadikan contoh dalam mempelajari suku kata. Ketika salah satu gambar diklik maka akan masuk ke dalam halaman isi suku kata. Pada halaman ini juga terdapat tombol “home” untuk kembali ke halaman menu utama.</p>
6.	<p style="text-align: center;"><b>GAMBAR RUMAH</b></p> <p style="text-align: center;"><b>RU + MAH = RUMAH</b></p> 	<p>Halaman isi suku kata berisi gambar serta cara mengeja suku kata dari nama gambar yang dipilih. Dari setiap gambar terdapat suara yang membantu siswa untuk belajar suku kata. Suara akan keluar ketika gambar diklik. Pada halaman ini juga terdapat tombol “back” atau “&lt;&lt;” untuk kembali ke halaman suku kata.</p>

No.	Rancangan Tampilan	Keterangan
	<p data-bbox="608 371 715 432"><b>GAMBAR NASI</b></p> <p data-bbox="584 472 738 499"><b>NA + SI = NASI</b></p>  <p data-bbox="608 815 715 875"><b>GAMBAR SAPI</b></p> <p data-bbox="584 916 738 943"><b>SA + PI = SAPI</b></p>  <p data-bbox="608 1263 715 1323"><b>GAMBAR BUKU</b></p> <p data-bbox="576 1364 748 1391"><b>BU + KU = BUKU</b></p> 	

No.	Rancangan Tampilan	Keterangan
7.	<p style="text-align: center;"><b>LATIHAN</b></p> <p style="text-align: center;">  </p> 	<p>Halaman soal latihan hanya berisi tombol mulai yang berguna untuk masuk ke dalam halaman isi latihan soal</p>
8.	<p style="text-align: center;"> <small>10</small>   </p> <p style="text-align: center;">BU-SA    BO-LA    GU-LA</p>  <p style="text-align: center;"> <small>1</small>   </p> <p style="text-align: center;">FO-TO    BU-KU    TI-SU</p>  <p style="text-align: center;"> <small>2</small>   </p> <p style="text-align: center;">KA-KI    JA-RI    KUKU</p> 	<p>Halaman isi latihan soal berisi gambar dan 3 pilihan suku kata. Siswa di tuntut untuk memilih suku kata yang sesuai dengan gambar yang terdapat di halaman tersebut. Ketika salah satu suku kata diklik maka akan masuk ke dalam halaman isi soal selanjutnya, ini akan berulang sampai soal terakhir dan masuk ke dalam halaman skor</p>

No.	Rancangan Tampilan	Keterangan
	<p data-bbox="582 324 603 347">3</p> <div data-bbox="643 331 730 414" style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">           GAMBAR LELE         </div> <p data-bbox="496 443 866 474">BA-TU TA-LI LE-LE</p>  <p data-bbox="582 678 603 701">4</p> <div data-bbox="643 685 730 768" style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">           GAMBAR MATA         </div> <p data-bbox="488 797 871 828">MA-TA DA-GU GI-GI</p>  <p data-bbox="582 1032 603 1055">5</p> <div data-bbox="643 1039 730 1122" style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">           GAMBAR BAJU         </div> <p data-bbox="493 1151 874 1182">KA-IN BA-JU TO-PI</p>  <p data-bbox="582 1391 603 1413">6</p> <div data-bbox="643 1397 730 1480" style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">           GAMBAR TISU         </div> <p data-bbox="488 1509 887 1541">KA-CA TI-SU DA-UN</p> 	

No.	Rancangan Tampilan	Keterangan
	<p style="text-align: center;">⑦</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 0 auto; width: fit-content;">GAMBAR NASI</div> <p style="text-align: center;">NA-SI    PA-DI    BE-SI</p>  <p style="text-align: center;">⑧</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 0 auto; width: fit-content;">GAMBAR SAPU</div> <p style="text-align: center;">ME-JA    LI-DI    SA-PU</p>  <p style="text-align: center;">⑨</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 0 auto; width: fit-content;">GAMBAR PAKU</div> <p style="text-align: center;">PA-KU    PA-LU    DA-SI</p> 	
9.	<p style="text-align: center;"><b>SKOR KAMU</b></p> <p style="text-align: center; font-size: 2em;"><b>90</b></p> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 20px; margin: 10px 0;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px 15px;">HOME</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px 15px;">VLANGI</div> </div> 	<p>Halaman skor berisi total nilai yang diraih siswa. Pada halaman ini terdapat tombol “home” untuk kembali ke halaman menu utama dan tombol “ulangi” untuk mengulang latihan soal dari awal.</p>

No.	Rancangan Tampilan	Keterangan
10.	<p style="text-align: center;"><b>INFORMASI</b></p> <p style="text-align: center;">PROFILE</p> <p style="text-align: center;">DOSEN PEMBIMBING</p> <p style="text-align: center;">RESOURCE</p> <p style="text-align: center;">HOME</p>	<p>Halaman informasi berisi 3 pilihan informasi yang ingin dilihat oleh <i>user</i>, yaitu: informasi profil pembuat media, dosen pembimbing dan resource yang membantu dalam pembuatan media. Pada halaman ini juga terdapat tombol “home” untuk kembali ke halaman menu utama.</p>
11.	<p style="text-align: center;"><b>BIODATA</b></p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 60px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin-right: 10px;"> <p><b>FOTO</b></p> </div> <div> <p><b>NAMA</b> : MUSHLIHAH PURWO SAPUTRI</p> <p><b>T T L</b> : JAKARTA, 20 MARET 1994</p> <p><b>ALAMAT</b> : CILILITAN BESAR RT 05/003 KEBON PALA, MAHASAR JAKARTA TIMUR</p> </div> </div> <p style="text-align: center;">HOME</p>	<p>Halaman profil berisi biodata dari pembuat media informasi. Pada halaman ini juga terdapat tombol “home” untuk kembali ke halaman informasi</p>
12.	<div style="margin-bottom: 10px;"> <p>Pembimbing 1 :</p> <p>Bambang Prasetya Adhi, M.Kom</p> </div> <div style="margin-bottom: 10px;"> <p>Pembimbing 2 :</p> <p>Drs. Bachren Zaini, M.Pd</p> </div> <div style="margin-bottom: 10px;"> <p>Ahli Media :</p> <p>1. Hamidillah Ajie, M.T</p> <p>2. Vina Oktaviani, M.T.</p> </div> <div style="margin-bottom: 10px;"> <p>Ahli Materi :</p> <p>1. Ane Aini Fitriyah, S.Pd.I</p> <p>2. Yenny Purwanti, A.Md</p> </div> <p style="text-align: center;">HOME</p>	<p>Halaman dosen pembimbing berisi nama dosen pembimbing dari pembuat media serta ahli media dan ahli materi dalam pembuatan media pembelajaran ini. Pada halaman ini juga terdapat tombol “home” untuk kembali ke halaman informasi.</p>

No.	Rancangan Tampilan	Keterangan					
13.	<p style="text-align: center;"><b>SPECIAL CREDIT TO :</b></p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td><a href="https://simemot.com/2014/11/19/">https://simemot.com/2014/11/19/</a></td></tr> <tr><td><a href="http://www.sounddogs.com/">http://www.sounddogs.com/</a></td></tr> <tr><td><a href="http://www.zedge.net/">http://www.zedge.net/</a></td></tr> <tr><td><a href="http://www.soundboard.com/">http://www.soundboard.com/</a></td></tr> <tr><td><a href="https://www.bensound.com/">https://www.bensound.com/</a></td></tr> </table> <p style="text-align: center;"><b>HOME</b></p>	<a href="https://simemot.com/2014/11/19/">https://simemot.com/2014/11/19/</a>	<a href="http://www.sounddogs.com/">http://www.sounddogs.com/</a>	<a href="http://www.zedge.net/">http://www.zedge.net/</a>	<a href="http://www.soundboard.com/">http://www.soundboard.com/</a>	<a href="https://www.bensound.com/">https://www.bensound.com/</a>	Halaman link berisi beberapa link yang membantu pembuat media dalam pembuatan media pembelajaran ini. Pada halaman ini juga terdapat tombol “home” untuk kembali ke halaman informasi.
<a href="https://simemot.com/2014/11/19/">https://simemot.com/2014/11/19/</a>							
<a href="http://www.sounddogs.com/">http://www.sounddogs.com/</a>							
<a href="http://www.zedge.net/">http://www.zedge.net/</a>							
<a href="http://www.soundboard.com/">http://www.soundboard.com/</a>							
<a href="https://www.bensound.com/">https://www.bensound.com/</a>							

### 3.3.3.3 Tahap Material Collecting

Pada tahap material collecting dilakukan pengumpulan bahan seperti content materi, gambar, animasi, dan audio. Materi disusun secara sistematis agar media pembelajaran menjadi menarik untuk user. Pada tahap material collecting ini mulai digunakan software untuk membuat gambar, animasi dan audio.

### 3.3.3.4 Tahap Assembly

Pada tahap assembly dilakukan pembuatan produk. Beberapa hal yang dilakukan pada tahap ini adalah:

a. Pembuatan Layout

Pada pembuatan layout yang perlu diperhatikan ialah desain layout, tata letak, komposisi warna gambar dan garis, serta kesatuan dan keserasian sehingga menghasilkan tampilan layout yang menarik.

b. Pembuatan Tombol Navigasi

Tombol navigasi dapat dibuat secara langsung dengan memanfaatkan button yang terdapat pada Adobe Flash atau dengan cara membuat gambar

kemudian mengubahnya menjadi button dengan cara “convert to button”. Pada pembuatan tombol navigasi yang perlu diperhatikan adalah posisi tombol ketika up, over dan down dibedakan agar user dapat memahami fungsi tombol dengan mudah.

c. Pemrograman dengan Actionscript 2.0

Setelah membuat layout yang menarik dan membuat tombol navigasi, selanjutnya adalah membuat pemrograman agar media yang dibuat sesuai dengan desain yang sudah dibuat. Pemrograman yang digunakan pada pembuatan media ini ialah pemrograman Actionscript versi 2.0.

d. Penambahan Asset Pendukung

Asset pendukung yang terdapat pada ini meliputi audio, gambar, huruf dan animasi. Penambahan huruf, gambar dan animasi dapat dilakukan langsung pada Adobe Flash CS6. Sedangkan audio dilakukan dengan cara membuat dan merekamnya atau mengunduh audio secara legal di internet, kemudian memasukkannya ke dalam library atau stage Adobe Flash dengan cara import.

e. Publikasi media

Setelah media ini selesai dibuat, kemudian dipublikasikan ke dalam format .exe dan .swf. Format .exe adalah format aplikasi yang dapat ditampilkan pada Windows tanpa software tambahan (dalam hal ini software Adobe Flash) terlebih dahulu ke dalam komputer, sedangkan format .swf dapat berjalan apabila komputer dengan sistem operasi Windows telah ter-install flash player.

### **3.3.3.5 Tahap Testing**

Pada tahap testing dilakukan uji coba terhadap kualitas produk. Produk yang telah dihasilkan kemudian diuji fungsionalitasnya oleh peneliti. Uji ini dimaksudkan agar peneliti tau apakah semua bagian dari produk telah berfungsi sebagaimana mestinya atau belum, lembar uji fungsional produk terdapat pada lampiran. Kemudian setelah produk melalui uji fungsionalitas selanjutnya ialah pengujian oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui apakah produk sudah layak atau masih perlu perbaikan. Terakhir ialah uji oleh responden yaitu sasaran atau user untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kualitas produk. Hasil yang didapatkan pada tahap uji kemudian dianalisis.

### **3.3.3.6 Tahap Distribusi**

Tahap distribusi merupakan tahap terakhir dari proses pembuatan produk. Setelah produk diuji coba dan diperbaiki kekurangannya, maka produk telah dianggap layak sehingga produk dapat diproduksi untuk digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Produk dibuat dalam kepingan CD kemudian diberikan kepada guru untuk digunakan secara berkelanjutan dalam pembelajaran.

## **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran materi pengenalan huruf adalah dengan teknik wawancara dan teknik kuisioner. Wawancara dilakukan terhadap guru PAUD ahli media dan ahli materi. Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik wawancara tidak terstruktur. Teknik wawancara tidak terstruktur adalah

wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya (Santosa dan Hamdani, 2007: 16).

### 3.5 Teknik Analisis Data

Setelah mendapatkan data dari hasil evaluasi ahli media, ahli materi dan responden data yang diperoleh berdasarkan angket (kuisisioner) akan diolah dengan cara statistik deskriptif. Statistik Deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat generalisasi hasil penelitian. Data berdasarkan angket akan dibuat persentase untuk setiap pertanyaan yang kemudian akan dideskripsikan. Persentase tersebut menggunakan rumus sebagai berikut :

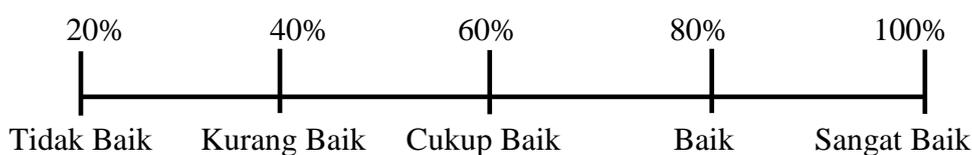
$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

**Keterangan :** P = Persentase

f = Frekuensi dari setiap jawaban angket

n = jumlah skor ideal

Hasil presentase digunakan untuk memberikan jawaban atas kelayakan dari aspek-aspek yang diteliti. Pembagian kategori kelayakan menurut Arikunto ada lima. Skala ini memperhatikan rentang dari bilangan presentase. Nilai maksimal yang diharapkan adalah 100% dan minimum 0%. Pembagian retang kategori kelayakan dapat dilihat pada gambar dan tabel berikut ini:



**Gambar 3.3 Garis Kontinum**

Gambar kelayakan tersebut dapat dikategorikan ke dalam tabel, dibawah ini :

**Tabel 3.6 Kategori kelayakan**

<b>No.</b>	<b>Kategori</b>	<b>Presentasi</b>
1	Sangat Baik	81 % - 100 %
2	Baik	61 % - 80 %
3	Cukup Baik	41 % - 60 %
4	Kurang Baik	21 % - 40 %
5	Tidak Baik	< 21 %

Kemudian untuk seluruh komentar atau saran-saran perbaikan yang diberikan oleh ahli media maupun ahli materi akan dianalisis secara deskriptif sebagai bahan masukan / perbaikan.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Pengembangan Produk**

Hasil pengembangan produk adalah tahap hasil dari produk yang sudah diteliti dan dikembangkan. Pada penelitian ini pengembang mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis flash yang berjudul Media Pembelajaran Interaktif Contextual Teaching and Learning (CTL) Untuk Siswa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Media ini dikembangkan dengan teknik animasi 2D yang berisikan gambar, logo, typografi serta musik. Pengembangan media ini bertujuan untuk memudahkan siswa paud mempelajari materi pengenalan huruf dan suku kata. Penelitian dalam pengembangan produk media ini dilakukan di PAUD Sahabat Calistung dengan obyek penelitian siswa PAUD.

##### **4.1.1 Implementasi**

Tahapan implementasi merupakan tahap pengembangan produk, tahap kelanjutan dari kegiatan perancangan produk. Tahap ini merupakan tahap dimana produk siap untuk dioperasikan yang terdiri dari penjelasan mengenai lingkungan implementasi dan implementasi program. Untuk mendukung aplikasi yang akan diterapkan pada lingkungan implementasi, maka dalam hal ini harus memperhatikan spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak yang menunjang dalam pembuatan produk media pembelajaran pengenalan huruf dan suku kata.

#### **4.1.1.1 Implementasi Perangkat Keras**

Spesifikasi perangkat keras yang digunakan dalam perancangan dan pengimplementasian produk media pembelajaran pengenalan huruf adalah sebagai berikut :

Processor	: Intel(R) Atom(TM)
Hard Drive	: 320 GB SATA
Memory	: 2048 MB
Monitor	: 10"

#### **4.1.1.2 Implementasi Perangkat Lunak**

Spesifikasi perangkat lunak yang digunakan dalam perancangan dan pengimplementasian produk media pembelajaran pengenalan huruf adalah sebagai berikut :

Operating System	: Windows 7
Animation Editing	: Adobe Flash Profesional CS6

#### **4.1.1.3 Implementasi Media**

Pada tahap selanjutnya setelah seluruh perangkat siap adalah pengimplementasian media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti mengimplementasikan storyboard yang telah dibuat pada tahap pra produksi. Implementasi media dibuat berdasarkan storyboard. Hasil Tampilan media ditunjukkan sebagai berikut:

##### **1. Tampilan Opening Media**

Opening menampilkan logo UNJ yang menggambarkan media yang dibuat diperuntukkan untuk Sahabat Calistung. Tampilan Opening media ditunjukkan pada gambar 4.1.



**Gambar 4.1 Tampilan Opening Media**

## 2. Tampilan Halaman Utama

Selanjutnya halaman Utama, yaitu halaman yang berisi Menu. Di dalam halaman Menu terdapat tombol pengenalan huruf, pengenalan suku kata, soal latihan dan informasi. Masing-masing tombol apabila diklik akan masuk ke dalam pengenalan huruf, suku kata, soal latihan, profil, dosen pembimbing dan resource. Dalam halaman ini juga terdapat tombol Home untuk kembali ke halaman utama.

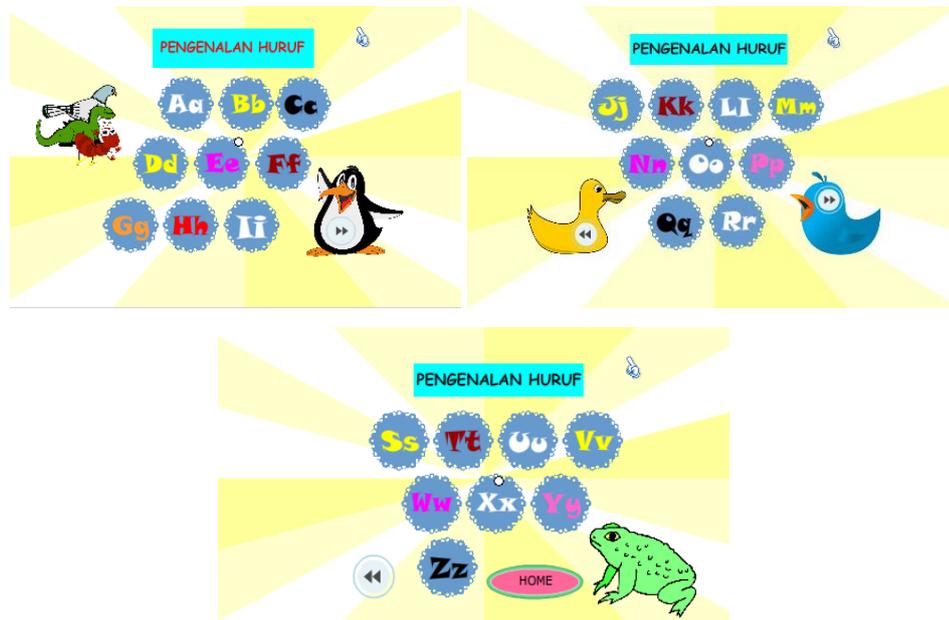


**Gambar 4.2 Tampilan Halaman Utama**

## 3. Tampilan Halaman Pengenalan Huruf

Pada halaman ini terdapat button yang berisikan huruf mulai dari A sampai Z seperti pada gambar 4.3. Jika button huruf tersebut diklik akan masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf seperti pada gambar 4.4. Pada halaman isi pengenalan huruf terdapat gambar-gambar yang memiliki nama yang

berawalan dengan huruf tersebut, jika gambar tersebut akan menimbulkan suara sesuai dengan nama dari gambar tersebut.



**Gambar 4.3 Tampilan Halaman Pengenalan Huruf**



**Gambar 4.4 Tampilan Halaman Isi Pengenalan Huruf**

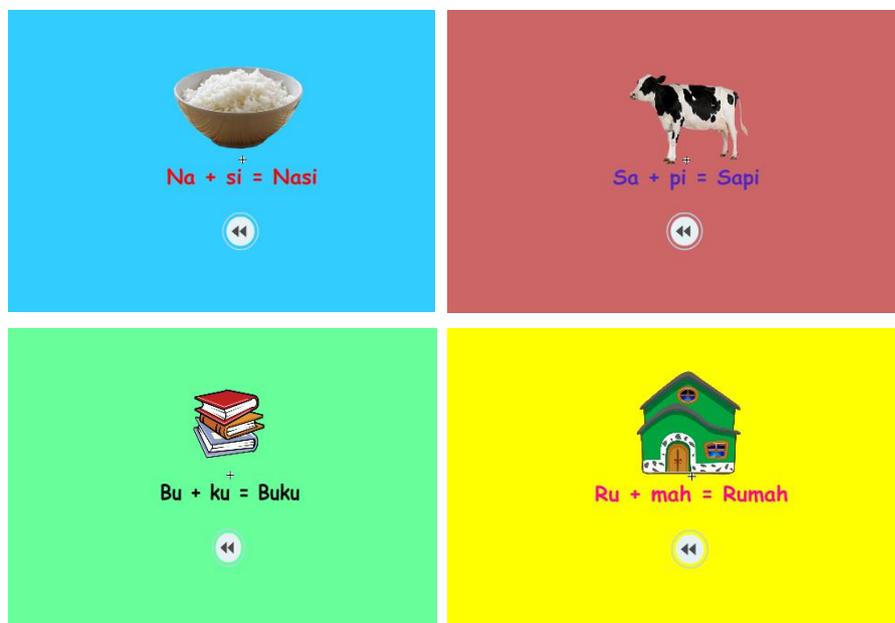
#### 4. Tampilan Halaman Suku Kata

Pada halaman suku kata terdapat 4 pilihan gambar yang sudah disediakan untuk mempelajari materi suku kata seperti pada gambar 4.5. Jika salah satu

gambar diklik akan masuk kedalam halaman isi materi suku kata seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.6. Pada halaman isi suku kata terdapat gambar sesuai dengan gambar yg sebelumnya diklik dan dihalaman tersebut menampilkan suku kata dari nama gambar yang sebelumnya diklik.



**Gambar 4.5 Tampilan Halaman Suku Kata**



**Gambar 4.6 Tampilan Halaman Materi Suku Kata**

## 5. Tampilan Halaman Latihan

Selanjutnya halaman latihan, yaitu halaman yang berisi latihan. Di dalam latihan terdapat 10 soal latihan dimana setiap siswa menebak gambar sesuai urutan soal latihan. Siswa harus menyelesaikan latihan tersebut sampai selesai, Dalam halaman ini juga terdapat tombol menu mulai, home dan ulangi. Mulai untuk memulai soal latihan, Home untuk kembali ke halaman utama dan ulangi untuk mengulang kembali soal latihan tersebut, Selanjutnya adalah tampilan skor, Tampilan skor berisi nilai yang menunjukkan skor yang diperoleh pada latihan sebelumnya. Tampilan skor di peroleh ketika soal di mulai di halaman pertama soal latihan. Tampilan untuk halaman latihan, isi soal latihan, halaman skor, terdapat pada gambar 4.7, 4.8, dan 4.9.



**Gambar 4.7 Tampilan Halaman Latihan**

<p>1</p>  <p>FO-TO BU-KU TI-SU</p>	<p>2</p>  <p>KA-KI JA-RI KU-KU</p>
<p>3</p>  <p>BA-TU TA-LI LE-LE</p>	<p>4</p>  <p>MA-TA DA-GU GI-GI</p>
<p>5</p>  <p>KA-IN BA-JU TO-PI</p>	<p>6</p>  <p>KA-CA TI-SU DA-UN</p>
<p>7</p>  <p>NA-SI PA-DI BE-SI</p>	<p>8</p>  <p>ME-JA LI-DI SA-PU</p>
<p>9</p>  <p>PA-KU PA-LU DA-SI</p>	<p>10</p>  <p>BU-SA BO-LA GU-LA</p>

Gambar 4.8 Tampilan Halaman Isi Soal Latihan



**Gambar 4.9 Tampilan Halaman Skor**

#### 6. Tampilan Halaman Informasi

Selanjutnya adalah tampilan informasi yaitu Biodata, Nama Dosen, dan Resource. Tampilan biodata berisi profil pada pembuat media, Pada tampilan dosen terdapat nama-nama dosen pembimbing, ahli media dan ahli materi. Tampilan resource terdapat link dimana asal dari audio tersebut.



**Gambar 4.10 Tampilan Halaman Informasi**



**Gambar 4.11 Tampilan Halaman Isi Informasi**

## 4.2 Kelayakan Produk

### 4.2.1 Hasil Uji Fungsional

Tahap ini adalah tahap dimana produk media pembelajaran pengenalan huruf diperiksa keberhasilan sistemnya. Pengujian sistem dilakukan untuk mencoba apakah sistem dari media ini dapat berjalan dengan baik atau tidak. Tahap pengujian ini dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan uji fungsional blackbox. Berikut adalah hasil pengujian fungsional blackbox yang ditunjukkan pada Tabel 4.1.

**Tabel 4.1 Tabel Hasil Pengujian Fungsional (Black Box)**

No.	Bagian	Proses	Hasil Yang Diharapkan	Hasil	
				Bekerja	Tidak Bekerja
1	Pembukaan	<i>User</i> menjalankan Program <i>media pembelajaran</i>	Program menampilkan animasi pembukaan	✓	
2	Halaman Utama	<i>User</i> masuk halaman utama	Halaman utama menampilkan menu button pengenalan huruf, pengenalan suku kata, soal latihan dan informasi.	✓	
		<i>User</i> mengklik menu pengenalan huruf	Masuk kedalam halaman pengenalan huruf	✓	
		<i>User</i> mengklik menu pengenalan suku kata	Masuk kedalam halaman pengenalan pengenalan suku kata	✓	
		<i>User</i> mengklik menu soal latihan	Masuk kedalam halaman soal latihan	✓	
		<i>User</i> mengklik	Masuk kedalam halaman informasi	✓	

No.	Bagian	Proses	Hasil Yang Diharapkan	Hasil	
				Bekerja	Tidak Bekerja
		menu informasi			
3	Halaman 1 Pengenalan huruf	User mengklik tombol "Aa"	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf A	✓	
		User mengklik tombol "Bb"	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf B	✓	
		User mengklik tombol "Cc"	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf C	✓	
		User mengklik tombol "Dd"	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf D	✓	
		User mengklik tombol "Ee"	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf E	✓	
		User mengklik tombol "Ff"	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf F	✓	
		User mengklik tombol "Gg"	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf G	✓	
		User mengklik tombol "Hh"	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf H	✓	
		User mengklik tombol "Ii"	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf I	✓	
		User mengklik tombol ">>" (Next)	Masuk ke dalam halaman 2 pengenalan huruf	✓	
		4	Halaman 2 Pengenalan huruf	User mengklik tombol "Jj"	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf J
User mengklik tombol "Kk"	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf K			✓	
User mengklik tombol "Ll"	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf L			✓	
User mengklik tombol "Mm"	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf M			✓	

No.	Bagian	Proses	Hasil Yang Diharapkan	Hasil	
				Bekerja	Tidak Bekerja
		User mengklik tombol “Nn”	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf N	✓	
		User mengklik tombol “Oo”	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf O	✓	
		User mengklik tombol “Pp”	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf P	✓	
		User mengklik tombol “Qq”	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf Q	✓	
		User mengklik tombol “Rr”	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf R	✓	
		User mengklik tombol “<<” (Before)	Masuk ke dalam halaman 1 pengenalan huruf	✓	
		User mengklik tombol “>>” (Next)	Masuk ke dalam halaman 3 pengenalan huruf	✓	
5	Halaman 3 Pengenalan huruf	User mengklik tombol “Ss”	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf S	✓	
		User mengklik tombol “Tt”	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf T	✓	
		User mengklik tombol “Uu”	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf U	✓	
		User mengklik tombol “Vv”	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf V	✓	
		User mengklik tombol “Ww”	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf W	✓	
		User mengklik tombol “Xx”	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf X	✓	
		User mengklik tombol “Yy”	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan huruf Y	✓	
		User	Masuk ke dalam	✓	

No.	Bagian	Proses	Hasil Yang Diharapkan	Hasil	
				Bekerja	Tidak Bekerja
		mengklik tombol "Zz"	halaman isi pengenalan huruf Z		
		User mengklik tombol "<<" (Next)	Masuk ke dalam halaman 2 pengenalan huruf	✓	
		User mengklik tombol "Home"	Masuk ke dalam halaman Menu Utama	✓	
6	Halaman Pengenalan Suku Kata	User mengklik gambar buku	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan suku kata buku	✓	
		User mengklik gambar sapi	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan suku kata sapi	✓	
		User mengklik gambar rumah	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan suku kata rumah	✓	
		User mengklik gambar nasi	Masuk ke dalam halaman isi pengenalan suku kata nasi	✓	
7	Halaman isi pengenalan suku kata buku	User mengklik gambar buku	Muncul suara mengeja suku kata dari kata buku	✓	
		User mengklik tombol "<<" (before)	Masuk ke dalam halaman menu pengenalan suku kata	✓	
8	Halaman isi pengenalan suku kata sapi	User mengklik gambar sapi	Muncul suara mengeja suku kata dari kata sapi	✓	
		User mengklik tombol "<<" (before)	Masuk ke dalam halaman menu pengenalan suku kata	✓	
9	Halaman isi pengenalan suku kata rumah	User mengklik gambar rumah	Muncul suara mengeja suku kata dari kata rumah	✓	
		User mengklik	Masuk ke dalam	✓	

No.	Bagian	Proses	Hasil Yang Diharapkan	Hasil	
				Bekerja	Tidak Bekerja
		tombol “<<” (before)	halaman menu pengenalan suku kata		
10	Halaman isi pengenalan suku kata nasi	<i>User</i> mengklik gambar nasi	Muncul suara mengeja suku kata dari kata nasi	✓	
		<i>User</i> mengklik tombol “<<” (before)	Masuk ke dalam halaman menu pengenalan suku kata	✓	
11	Halaman Latihan	<i>User</i> mengklik tombol “Latihan”	Masuk ke dalam halaman isi latihan	✓	
12	Halaman isi latihan	<i>User</i> mengklik tombol “Mulai”	Masuk ke dalam halaman isi soal latihan 1 yang berisi suku kata dan 3 buah gambar yang bisa dipilih <i>user</i> yang sesuai dengan suku kata	✓	
		<i>User</i> mengklik salah satu gambar pada halaman isi soal latihan 1	Masuk ke dalam halaman isi soal latihan 2 yang berisi suku kata dan 3 buah gambar yang bisa dipilih <i>user</i> yang sesuai dengan suku kata	✓	
		<i>User</i> mengklik salah satu gambar pada halaman isi soal latihan 2	Masuk ke dalam halaman isi soal latihan 3 yang berisi suku kata dan 3 buah gambar yang bisa dipilih <i>user</i> yang sesuai dengan suku kata	✓	
		<i>User</i> mengklik salah satu gambar pada halaman isi soal latihan 3	Masuk ke dalam halaman isi soal latihan 4 yang berisi suku kata dan 3 buah gambar yang bisa dipilih <i>user</i> yang sesuai dengan	✓	

No.	Bagian	Proses	Hasil Yang Diharapkan	Hasil	
				Bekerja	Tidak Bekerja
			suku kata		
		<i>User</i> mengklik salah satu gambar pada halaman isi soal latihan 4	Masuk ke dalam halaman isi soal latihan 5 yang berisi suku kata dan 3 buah gambar yang bisa dipilih <i>user</i> yang sesuai dengan suku kata	✓	
		<i>User</i> mengklik salah satu gambar pada halaman isi soal latihan 5	Masuk ke dalam halaman isi soal latihan 6 yang berisi suku kata dan 3 buah gambar yang bisa dipilih <i>user</i> yang sesuai dengan suku kata	✓	
		<i>User</i> mengklik salah satu gambar pada halaman isi soal latihan 6	Masuk ke dalam halaman isi soal latihan 7 yang berisi suku kata dan 3 buah gambar yang bisa dipilih <i>user</i> yang sesuai dengan suku kata	✓	
		<i>User</i> mengklik salah satu gambar pada halaman isi soal latihan 7	Masuk ke dalam halaman isi soal latihan 8 yang berisi suku kata dan 3 buah gambar yang bisa dipilih <i>user</i> yang sesuai dengan suku kata	✓	
		<i>User</i> mengklik salah satu gambar pada halaman isi soal latihan 8	Masuk ke dalam halaman isi soal latihan 9 yang berisi suku kata dan 3 buah gambar yang bisa dipilih <i>user</i> yang sesuai dengan suku kata	✓	
		<i>User</i> mengklik salah satu gambar pada	Masuk ke dalam halaman isi soal latihan 10 yang berisi suku kata dan	✓	

No.	Bagian	Proses	Hasil Yang Diharapkan	Hasil	
				Bekerja	Tidak Bekerja
		halaman isi soal latihan 9	3 buah gambar yang bisa dipilih <i>user</i> yang sesuai dengan suku kata		
		<i>User</i> mengklik salah satu gambar pada halaman isi soal latihan 10	Masuk ke dalam halaman skor	✓	
13	Halaman skor	<i>User</i> mengklik tombol “home”	Masuk ke dalam halaman utama	✓	
		<i>User</i> mengklik tombol “Ulangi”	Masuk ke dalam halaman latihan	✓	
14	Halaman Informasi	<i>User</i> mengklik tombol “profile”	Masuk ke dalam halaman isi informasi profile	✓	
		<i>User</i> mengklik tombol “Dosen Pembimbing”	Masuk ke dalam halaman isi informasi Dosen Pembimbing	✓	
		<i>User</i> mengklik tombol “Link”	Masuk ke dalam halaman isi informasi Link	✓	
15	Halaman isi informasi Profile	<i>User</i> masuk halaman profile dan menklik tombol “home”	Masuk ke dalam halaman utama	✓	
16	Halaman isi informasi Dosen Pembimbing	<i>User</i> masuk halaman Dosen Pembimbing dan menklik tombol “home”	Masuk ke dalam halaman utama	✓	
17	Halaman isi	<i>User</i> masuk	Masuk ke dalam	✓	

No.	Bagian	Proses	Hasil Yang Diharapkan	Hasil	
				Bekerja	Tidak Bekerja
	informasi Link	halaman Link dan menklik tombol "home"	halaman utama		

#### 4.2.2 Hasil Pengujian Ahli

Software yang telah dibuat kemudian dilakukan pengujian oleh para ahli, yaitu pengujian oleh ahli materi dan ahli media. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media sudah layak atau masih perlu dilakukan revisi atau perbaikan.

##### 4.2.2.1 Hasil Pengujian Ahli Materi

Media yang sudah dilakukan uji fungsional maka selanjutnya adalah menguji kepada ahli materi. Ahli materi disini akan mengevaluasi kelayakan media dari segi kesesuaian data dan informasi yang ditampilkan dalam media tersebut. Instrumen untuk ahli materi menggunakan kuisioner skala likert yang berisikan 17 butir soal.

Keterangan:

Penilaian diberikan dengan rentangan mulai dari sangat tidak sesuai sampai dengan sangat sesuai, dengan angka sebagai berikut :

- 5 = Sangat Sesuai
- 4 = Sesuai
- 3 = Cukup Sesuai
- 2 = Tidak Sesuai
- 1 = Sangat Tidak Sesuai

Tabel 4.2 Tabel Hasil Pengujian Ahli Materi 1

Nomor	Pernyataan	Tingkat Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Gambar yang ditampilkan di materi pengenalan huruf sesuai dengan peserta siswa					√
2.	Gambar yang ditampilkan di materi suku kata sesuai dengan siswa					√
3.	Gambar yang ditampilkan di soal latihan sesuai dengan siswa				√	
4.	Suara yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai				√	
5.	Media pembelajaran sesuai, berhubungan antara materi dengan kehidupan sehari - hari siswa				√	
6.	Media dapat membantu siswa untuk mempelajari materi pengenalan huruf dan suku kata					√
7.	Media dapat memudahkan guru dalam mengajarkan materi pengenalan huruf dan suku kata					√
8.	Media pembelajaran ini memudahkan siswa dalam memahami materi pengenalan huruf dan suku kata					√
9.	Penyampaian materi pengenalan huruf dan suku kata pada media menarik sehingga menarik minat siswa			√		
10.	Materi pengenalan huruf dan suku kata yang di sajikan dapat di pahami oleh seluruh siswa				√	
11.	Materi pengenalan huruf dan suku kata pada media ini penting untuk di pelajari siswa					√
12.	Bahasa sesuai dengan tingkat berpikir siswa				√	
13.	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah di pahami siswa					√
14.	Tulisan memudahkan siswa dalam memahami suku kata					√
15.	Tulisan yang ditampilkan sudah jelas dan mudah di pahami siswa					√
16.	Tampilan media pembelajaran memudahkan guru dalam menggunakan media				√	
17.	Soal latihan sesuai, berhubungan antara materi dengan kehidupan sehari				√	

	- hari siswa					
--	--------------	--	--	--	--	--

**Tabel 4.3 Tabel Hasil Pengujian Ahli Materi 2**

Nomor	Pernyataan	Tingkat Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Gambar yang ditampilkan di materi pengenalan huruf sesuai dengan peserta siswa					√
2.	Gambar yang ditampilkan di materi suku kata sesuai dengan siswa				√	
3.	Gambar yang ditampilkan di soal latihan sesuai dengan siswa			√		
4.	Suara yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai					√
5.	Media pembelajaran sesuai, berhubungan antara materi dengan kehidupan sehari - hari siswa				√	
6.	Media dapat membantu siswa untuk mempelajari materi pengenalan huruf dan suku kata				√	
7.	Media dapat memudahkan guru dalam mengajarkan materi pengenalan huruf dan suku kata					√
8.	Media pembelajaran ini memudahkan siswa dalam memahami materi pengenalan huruf dan suku kata				√	
9.	Penyampaian materi pengenalan huruf dan suku kata pada media menarik sehingga menarik minat siswa					√
10.	Materi pengenalan huruf dan suku kata yang di sajikan dapat di pahami oleh seluruh siswa				√	
11.	Materi pengenalan huruf dan suku kata pada media ini penting untuk di pelajari siswa					√
12.	Bahasa sesuai dengan tingkat berpikir siswa				√	
13.	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah di pahami siswa					√
14.	Tulisan memudahkan siswa dalam memahami suku kata					√

15.	Tulisan yang ditampilkan sudah jelas dan mudah di pahami siswa					√
16.	Tampilan media pembelajaran memudahkan guru dalam menggunakan media					√
17.	Soal latihan sesuai, berhubungan antara materi dengan kehidupan sehari - hari siswa				√	

**Tabel 4.4 Tabel Hasil Pengujian Ahli Materi 3**

Nomor	Pernyataan	Tingkat Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Gambar yang ditampilkan di materi pengenalan huruf sesuai dengan peserta siswa		√			
2.	Gambar yang ditampilkan di materi suku kata sesuai dengan siswa				√	
3.	Gambar yang ditampilkan di soal latihan sesuai dengan siswa				√	
4.	Suara yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai				√	
5.	Media pembelajaran sesuai, berhubungan antara materi dengan kehidupan sehari - hari siswa			√		
6.	Media dapat membantu siswa untuk mempelajari materi pengenalan huruf dan suku kata			√		
7.	Media dapat memudahkan guru dalam mengajarkan materi pengenalan huruf dan suku kata			√		
8.	Media pembelajaran ini memudahkan siswa dalam memahami materi pengenalan huruf dan suku kata			√		
9.	Penyampaian materi pengenalan huruf dan suku kata pada media menarik sehingga menarik minat siswa			√		
10.	Materi pengenalan huruf dan suku kata yang di sajikan dapat di pahami oleh seluruh siswa				√	
11.	Materi pengenalan huruf dan suku kata pada media ini penting untuk di pelajari siswa		√			

12.	Bahasa sesuai dengan tingkat berpikir siswa			√		
13.	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah di pahami siswa			√		
14.	Tulisan memudahkan siswa dalam memahami suku kata				√	
15.	Tulisan yang ditampilkan sudah jelas dan mudah di pahami siswa				√	
16.	Tampilan media pembelajaran memudahkan guru dalam menggunakan media					√
17.	Soal latihan sesuai, berhubungan antara materi dengan kehidupan sehari - hari siswa			√		

**Tabel 4.5 Tabel Hasil Pengujian Ahli Materi 4**

Nomor	Pernyataan	Tingkat Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Gambar yang ditampilkan di materi pengenalan huruf sesuai dengan peserta siswa				√	
2.	Gambar yang ditampilkan di materi suku kata sesuai dengan siswa			√		
3.	Gambar yang ditampilkan di soal latihan sesuai dengan siswa			√		
4.	Suara yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai			√		
5.	Media pembelajaran sesuai, berhubungan antara materi dengan kehidupan sehari - hari siswa			√		
6.	Media dapat membantu siswa untuk mempelajari materi pengenalan huruf dan suku kata			√		
7.	Media dapat memudahkan guru dalam mengajarkan materi pengenalan huruf dan suku kata				√	
8.	Media pembelajaran ini memudahkan siswa dalam memahami materi pengenalan huruf dan suku kata			√		
9.	Penyampaian materi pengenalan huruf dan suku kata pada media menarik sehingga menarik minat siswa				√	

10.	Materi pengenalan huruf dan suku kata yang di sajikan dapat di pahami oleh seluruh siswa			√		
11.	Materi pengenalan huruf dan suku kata pada media ini penting untuk di pelajari siswa				√	
12.	Bahasa sesuai dengan tingkat berpikir siswa			√		
13.	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah di pahami siswa			√		
14.	Tulisan memudahkan siswa dalam memahami suku kata			√		
15.	Tulisan yang ditampilkan sudah jelas dan mudah di pahami siswa			√		
16.	Tampilan media pembelajaran memudahkan guru dalam menggunakan media				√	
17.	Soal latihan sesuai, berhubungan antara materi dengan kehidupan sehari - hari siswa				√	

Dari tabel skor hasil uji ahli materi 1, 2, 3 dan 4 dapat dianalisis tiap butir dari jawaban yang diberikan. Untuk menentukan kualitas atau kelayakan produk yang telah dikembangkan, yaitu dengan menggunakan rumus perhitungan:

$$\text{Persentase Kelayakan Produk} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100\%$$

**Jumlah Skor = Jumlah dari skor yang diperoleh**

**Jumlah Skor Maksimum = Jumlah skor tertinggi**

Sehingga diperoleh persentase kelayakan produk berdasarkan uji dari ahli materi 1, 2, 3 dan 4 :

$$\begin{aligned} \text{Persentase Kelayakan Produk 1} &= \frac{76}{85} \times 100\% \\ &= 89,41\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Persentase Kelayakan Produk 2} &= \frac{76}{85} \times 100\% \\ &= 89,41\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Persentase Kelayakan Produk 3} &= \frac{57}{85} \times 100\% \\ &= 67,06\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Persentase Kelayakan Produk 4} &= \frac{57}{85} \times 100\% \\ &= 67,06\% \end{aligned}$$

Berdasarkan garis kontinum interpretasi kategori kualitas berdasarkan skor. Dapat disimpulkan bahwa produk media ini berdasarkan ahli materi 1 dan 2 mendapat persentase kelayakan 89,41% sedangkan 3 dan 4 mendapat persentase kelayakan 67,06%. Sehingga rata-rata nilai dari keempat ahli materi adalah 78,235% dan skor tersebut terdapat pada interval “baik” sesuai dengan tabel 3.6 Data Interval.

#### 4.2.2.2 Hasil Pengujian Ahli Media

Setelah dilakukan uji ahli materi maka tahap berikutnya adalah menguji media kepada ahli media. Ahli media disini akan mengevaluasi kelayakan media dari segi kesesuaian pada tampilan media. Instrumen untuk ahli media menggunakan kuisioner skala Likert yang berisikan 20 butir soal.

Keterangan :

Penilaian diberikan dengan rentangan mulai dari sangat tidak sesuai sampai dengan sangat sesuai, dengan angka sebagai berikut :

5 = Sangat Sesuai

4 = Sesuai

3 = Cukup Sesuai

2 = Tidak Sesuai

1 = Sangat Tidak Sesuai

**Tabel 4.6 Tabel Hasil Pengujian Ahli Media 1**

No mor	Pernyataan	Tingkat Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Media yang di tampilkan sesuai untuk siswa					√
2.	Tampilan background yang digunakan pada media sudah sesuai untuk siswa				√	
3.	Gambar yang ditampilkan di materi pengenalan huruf sudah sesuai dengan siswa					√
4.	Gambar yang ditampilkan di materi suku kata sudah sesuai dengan siswa				√	
5.	Gambar yang ditampilkan di soal latihan sudah sesuai dengan siswa				√	
6.	Audio yang digunakan dalam media pembelajaran sudah sesuai				√	
7.	Audio mudah dipahami dan jelas					√
8.	Posisi menu pada media sudah sesuai				√	
9.	Posisi Tipografi pada media sesuai			√		
10.	Penggunaan huruf pada media sesuai				√	
11.	Text yang digunakan dalam media pembelajaran sudah sesuai				√	
12.	Jenis font yang di gunakan sudah sesuai					√
13.	Ukuran huruf yang di gunakan sudah sesuai					√
14.	Warna huruf yang di gunakan cukup kontras pada media				√	
15.	Warna huruf pada media sudah sesuai			√		
16.	Warna yang di pilih pada tampilan sudah sesuai				√	
17.	Penempatan tombol <i>Button</i> pada media sudah sesuai				√	

18.	Bentuk tombol <i>button</i> pada media sudah sesuai				√	
19.	Tampilan background pada media sudah sesuai				√	
20.	Tombol <i>Button</i> "HOME" pada media sudah sesuai			√		

**Tabel 4.7 Tabel Hasil Pengujian Ahli Media 2**

No mor	Pernyataan	Tingkat Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Media yang di tampilkan sesuai untuk siswa				√	
2.	Tampilan background yang digunakan pada media sudah sesuai untuk siswa				√	
3.	Gambar yang ditampilkan di materi pengenalan huruf sudah sesuai dengan siswa				√	
4.	Gambar yang ditampilkan di materi suku kata sudah sesuai dengan siswa					√
5.	Gambar yang ditampilkan di soal latihan sudah sesuai dengan siswa				√	
6.	Audio yang digunakan dalam media pembelajaran sudah sesuai			√		
7.	Audio mudah dipahami dan jelas				√	
8.	Posisi menu pada media sudah sesuai				√	
9.	Posisi Tipografi pada media sesuai				√	
10.	Penggunaan huruf pada media sesuai				√	
11.	Text yang digunakan dalam media pembelajaran sudah sesuai				√	
12.	Jenis font yang di gunakan sudah sesuai				√	
13.	Ukuran huruf yang di gunakan sudah sesuai				√	
14.	Warna huruf yang di gunakan cukup kontras pada media				√	
15.	Warna huruf pada media sudah sesuai				√	
16.	Warna yang di pilih pada tampilan sudah sesuai				√	

17.	Penempatan tombol <i>Button</i> pada media sudah sesuai				√	
18.	Bentuk tombol <i>button</i> pada media sudah sesuai				√	
19.	Tampilan background pada media sudah sesuai				√	
20.	Tombol <i>Button</i> "HOME" pada media sudah sesuai			√		

**Tabel 4.8 Tabel Hasil Pengujian Ahli Media 3**

No mor	Pernyataan	Tingkat Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Media yang di tampilkan sesuai untuk siswa			√		
2.	Tampilan background yang digunakan pada media sudah sesuai untuk siswa			√		
3.	Gambar yang ditampilkan di materi pengenalan huruf sudah sesuai dengan siswa			√		
4.	Gambar yang ditampilkan di materi suku kata sudah sesuai dengan siswa				√	
5.	Gambar yang ditampilkan di soal latihan sudah sesuai dengan siswa				√	
6.	Audio yang digunakan dalam media pembelajaran sudah sesuai		√			
7.	Audio mudah dipahami dan jelas		√			
8.	Posisi menu pada media sudah sesuai				√	
9.	Posisi Tipografi pada media sesuai				√	
10.	Penggunaan huruf pada media sesuai				√	
11.	Text yang digunakan dalam media pembelajaran sudah sesuai			√		
12.	Jenis font yang di gunakan sudah sesuai				√	
13.	Ukuran huruf yang di gunakan sudah sesuai				√	
14.	Warna huruf yang di gunakan cukup kontras pada media				√	
15.	Warna huruf pada media sudah sesuai				√	

16.	Warna yang di pilih pada tampilan sudah sesuai				√	
17.	Penempatan tombol <i>Button</i> pada media sudah sesuai				√	
18.	Bentuk tombol <i>button</i> pada media sudah sesuai				√	
19.	Tampilan background pada media sudah sesuai				√	
20.	Tombol <i>Button</i> "HOME" pada media sudah sesuai				√	

**Tabel 4.9 Tabel Hasil Pengujian Ahli Media 4**

No mor	Pernyataan	Tingkat Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Media yang di tampilkan sesuai untuk siswa			√		
2.	Tampilan background yang digunakan pada media sudah sesuai untuk siswa				√	
3.	Gambar yang ditampilkan di materi pengenalan huruf sudah sesuai dengan siswa			√		
4.	Gambar yang ditampilkan di materi suku kata sudah sesuai dengan siswa				√	
5.	Gambar yang ditampilkan di soal latihan sudah sesuai dengan siswa				√	
6.	Audio yang digunakan dalam media pembelajaran sudah sesuai			√		
7.	Audio mudah dipahami dan jelas			√		
8.	Posisi menu pada media sudah sesuai				√	
9.	Posisi Tipografi pada media sesuai				√	
10.	Penggunaan huruf pada media sesuai				√	
11.	Text yang digunakan dalam media pembelajaran sudah sesuai				√	
12.	Jenis font yang di gunakan sudah sesuai					√
13.	Ukuran huruf yang di gunakan sudah sesuai					√
14.	Warna huruf yang di gunakan cukup kontras pada media					√

15.	Warna huruf pada media sudah sesuai					√
16.	Warna yang di pilih pada tampilan sudah sesuai				√	
17.	Penempatan tombol <i>Button</i> pada media sudah sesuai					√
18.	Bentuk tombol <i>button</i> pada media sudah sesuai					√
19.	Tampilan background pada media sudah sesuai					√
20.	Tombol <i>Button</i> "HOME" pada media sudah sesuai					√

Untuk menentukan kualitas atau kelayakan produk yang telah dikembangkan, yaitu dengan menggunakan rumus perhitungan:

$$\text{Persentase Kelayakan Produk} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100\%$$

**Jumlah Skor = Jumlah dari skor yang diperoleh**

**Jumlah Skor Maksimum = Jumlah skor tertinggi**

Sehingga diperoleh persentase kelayakan produk berdasarkan uji dari ahli media 1, 2, 3 dan 4 :

$$\begin{aligned} \text{Persentase Kelayakan Produk 1} &= \frac{82}{100} \times 100\% \\ &= 82\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Persentase Kelayakan Produk 2} &= \frac{79}{100} \times 100\% \\ &= 79\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Persentase Kelayakan Produk 3} &= \frac{72}{100} \times 100\% \\ &= 72\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Persentase Kelayakan Produk 4} &= \frac{84}{100} \times 100\% \\ &= 84\% \end{aligned}$$

Berdasarkan garis kontinum interpretasi kategori kualitas berdasarkan skor. Dapat disimpulkan bahwa produk media ini berdasarkan ahli media 1 mendapatkan persentase kelayakan 82%, ahli media 2 mendapatkan persentase kelayakan 79%, ahli media 3 mendapatkan persentase kelayakan 72%, ahli media 4 mendapatkan persentase kelayakan 84%. Sehingga rata-rata nilai dari keempat ahli materi adalah 79,25% dan skor tersebut terdapat pada interval “baik” sesuai dengan tabel 3.6 Data Interval.

### 4.3 Efektifitas Produk

#### 4.3.1 Hasil Pengujian Responden

Pengujian oleh responden merupakan pengujian akhir pada penelitian ini. Pengujian responden dilakukan sebanyak satu kali, Pengujian terhadap responden ini menggunakan sebuah instrumen yang berisi 15 butir pertanyaan. Berdasarkan instrumen yang telah diisi oleh responden maka didapat data yang akan diolah menjadi persentase kelayakan tiap butir pertanyaan. Untuk mendapatkan detail persentase kelayakan tiap butir pertanyaan, peneliti menggunakan rumus :

$$\text{Presentase Kelayakan Perbutir soal} = \frac{\sum \text{Skor}}{\sum \text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$\Sigma \text{ Skor} = \Sigma (\text{jumlah skor} \times \text{jumlah responden})$$

$$\Sigma \text{ Skor Maksimum} = \text{Jumlah skor tertinggi di tiap pernyataan} \times \text{Jumlah Responden}$$

**Tabel 4.10** Tabel Analisis hasil pengujian responden siswa

N o.	Pernyataan	Detail Point Pertanyaan	Skor Perolehan	Detail Presentase Kelayakan
1	Media ini mudah di pahami oleh saya	Sangat sesuai (5) = 9 Sesuai (4) = 2 Cukup sesuai (3) = 2	5 x 9 = 45 4 x 2 = 8 3 x 2 = 6 Jumlah = 45 + 8 + 6 = 59	59 — X 100% 65 = <b>90,76%</b>
2	Materi yang disampaikan mudah dipahami oleh saya	Sangat sesuai (5) = 4 Sesuai (4) = 8 Cukup sesuai (3) = 1	5 x 4 = 20 4 x 8 = 32 3 x 1 = 3 Jumlah = 20 + 32 + 3 = 55	55 — X 100% 65 = <b>84,61%</b>
3	Saya dapat mengeja sebuah kata	Sangat sesuai (5) = 4 Sesuai (4) = 7 Cukup sesuai (3) = 2	5 x 4 = 20 4 x 7 = 28 3 x 2 = 6 Jumlah = 20 + 28 + 6 = 54	54 — X 100% 65 = <b>83,07%</b>
4	Saya dapat memahami materi sebuah kata	Sangat sesuai (5) = 6 Sesuai (4) = 5 Cukup sesuai (3) = 2	5 x 6 = 30 4 x 5 = 20 3 x 2 = 6 Jumlah = 30 + 20 + 6 = 56	56 — X 100% 65 = <b>86,15%</b>
5	Saya mengetahui benda/hewan yang diawali huruf A-Z	Sangat sesuai (5) = 7 Sesuai (4) = 6	5 x 7 = 35 4 x 6 = 24 Jumlah = 35 + 24 = 59	59 — X 100% 65 = <b>90,76%</b>
6	Penjelasan materi mudah dipahami oleh saya	Sangat sesuai (5) = 7 Sesuai (4) = 5 Cukup sesuai (3) = 1	5 x 7 = 35 4 x 5 = 20 3 x 1 = 3 Jumlah = 35 + 20 + 3	58 — X 100% 65 = <b>89,23%</b>

			= 58	
7	Saya senang belajar menggunakan media ini	Sangat sesuai (5) = 7 Sesuai (4) = 6	5 x 7 = 35 4 x 6 = 24 Jumlah = 35 + 24 = 59	59 — X 100% 65 = <b>90,76%</b>
8	Saya lebih mudah mengenal huruf dan suku kata dengan media ini	Sangat sesuai (5) = 6 Sesuai (4) = 7	5 x 6 = 30 4 x 7 = 28 Jumlah = 35 + 20 = 55	55 — X 100% 65 = <b>84,61%</b>
9	Tampilan media menarik	Sangat sesuai (5) = 10 Sesuai (4) = 2 Cukup sesuai (3) = 1	5 x 10 = 50 4 x 2 = 8 3 x 1 = 3 Jumlah = 50 + 8 + 3 = 61	61 — X 100% 65 = <b>93,84%</b>
10	Saya mendapat pengetahuan tentang pengenalan huruf dan suku kata menggunakan media ini	Sangat sesuai (5) = 10 Sesuai (4) = 3	5 x 10 = 50 4 x 3 = 12 Jumlah = 50 + 12 = 62	62 — X 100% 65 = <b>95,38%</b>
11	Saya dapat memahami soal latihan pada media ini	Sangat sesuai (5) = 7 Sesuai (4) = 6	5 x 7 = 35 4 x 6 = 24 Jumlah = 35 + 24 = 59	59 — X 100% 65 = <b>90,76%</b>
12	Saya dapat mengerjakan soal latihan pada media ini	Sangat sesuai (5) = 4 Sesuai (4) = 9	5 x 4 = 20 4 x 9 = 36 Jumlah = 20 + 36 = 56	56 — X 100% 65 = <b>86,15%</b>
13	Pengenalan Huruf ini sesuai untuk saya	Sangat sesuai (5) = 6 Sesuai (4) = 7	5 x 6 = 30 4 x 7 = 28 Jumlah = 30 + 28 = 58	58 — X 100% 65 = <b>89,23%</b>
14	Saya dapat mendengar suara dengan jelas pada media ini	Sangat sesuai (5) = 9 Sesuai (4) = 4	5 x 9 = 45 4 x 4 = 16 Jumlah = 45 + 16 = 61	61 — X 100% 65 = <b>93,84%</b>
15	Audio mudah dipahami dan jelas oleh saya	Sangat sesuai (5) = 12 Sesuai (4) = 1	5 x 12 = 60 4 x 1 = 4 Jumlah =	64 — X 100% 65

			$60 + 4 = 64$	<b>= 98,46%</b>
--	--	--	---------------	-----------------

Berdasarkan data yang telah dianalisis dan mendapatkan hasil seperti pada tabel 4.6 peneliti mendapatkan hasil kelayakan butir soal sebagai berikut

**Tabel 4.11** Tabel hasil pengujian responden siswa

No.	Pernyataan	Persentase Kelayakan	Kategori Kelayakan
1	Media ini mudah di pahami oleh saya	<b>90,76%</b>	Sangat Sesuai
2	Materi yang disampaikan mudah dipahami oleh saya	<b>84,61%</b>	Sangat Sesuai
3	Saya dapat mengeja sebuah kata	<b>83,07%</b>	Sangat Sesuai
4	Saya dapat memahami materi sebuah kata	<b>86,15%</b>	Sangat Sesuai
5	Saya mengetahui benda/hewan yang diawali huruf A-Z	<b>90,76%</b>	Sangat Sesuai
6	Penjelasan materi mudah dipahami oleh saya	<b>89,23%</b>	Sangat Sesuai
7	Saya senang belajar menggunakan media ini	<b>90,76%</b>	Sangat Sesuai
8	Saya lebih mudah mengenal huruf dan suku kata dengan media ini	<b>84,61%</b>	Sangat Sesuai
9	Tampilan media menarik	<b>93,84%</b>	Sangat Sesuai
10	Saya mendapat pengetahuan tentang pengenalan huruf dan suku kata menggunakan media ini	<b>95,38%</b>	Sangat Sesuai
11	Saya dapat memahami soal latihan pada media ini	<b>90,76%</b>	Sangat Sesuai
12	Saya dapat mengerjakan soal	<b>86,15%</b>	Sangat Sesuai

	latihan pada media ini		
13	Pengenalan Huruf ini sesuai untuk saya	<b>89,23%</b>	Sangat Sesuai
14	Saya dapat mendengar suara dengan jelas pada media ini	<b>93,84%</b>	Sangat Sesuai
15	Audio mudah dipahami dan jelas oleh saya	<b>98,46%</b>	Sangat Sesuai

#### 4.4 Pembahasan

Hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan dengan proses wawancara kepada pihak guru menunjukkan permasalahan bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang memudahkan siswa memahami materi pengenalan huruf dan suku kata. Dengan adanya pengembangan produk media pembelajaran tentang materi pengenalan dan suku kata diharapkan dapat memberikan pembelajaran lebih menarik serta mudah di pahami siswa. Selama proses pengembangan, penelitian, dan implementasi produk media pembelajaran tentang materi pengenalan huruf dan suku kata pada pembelajaran siswa PAUD terdapat faktor pendukung dan penghambat, diantaranya:

##### 1. Faktor Pendukung

PAUD yang terbuka dengan perkembangan teknologi sehingga bersedia dibuatkan media untuk pembelajaran.

##### 2. Faktor Penghambat :

Keterbatasan waktu dalam pengembangan produk sehingga masih ada kekurangan dari produk yang dibuat.

Proses pengembangan produk media informasi visual dilakukan dengan menggunakan metode research and development (R & D) yang secara umum

meliputi tahap penelitian awal, pengembangan produk, dan pengujian serta revisi produk. Setelah berhasil mengembangkan produk, maka dilakukan uji fungsional yang hasilnya berfungsi melihat apakah produk sudah sesuai dengan yang diharapkan secara fungsional. Setelah dilakukan uji fungsional, maka selanjutnya dilakukan uji validitas. Uji validitas pertama diuji oleh ahli materi yang hasilnya berfungsi untuk melihat kesesuaian isi materi dari produk. Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh 4 ahli materi, produk yang dikembangkan mendapat rata-rata nilai sebesar 78,235% yang artinya termasuk ke dalam kategori baik berdasarkan data interval pada tabel 3.5 dan artinya produk dapat dilanjutkan ke tahap pengujian selanjutnya. Setelah dilakukan uji validitas oleh ahli materi, kemudian dilakukan pengujian oleh ahli media yang hasilnya berfungsi untuk menguji kelayakan serta kesesuaian produk yang dibuat dengan materi yang ingin disampaikan dalam media. Berdasarkan uji validitas yang dilakukan oleh 4 ahli media, produk yang dikembangkan mendapat rata-rata nilai sebesar 79,25% yang artinya termasuk ke dalam kategori baik berdasarkan data interval pada tabel 3.5 dan artinya produk dapat dilanjutkan ke tahap pengujian selanjutnya. Setelah dilakukan uji validitas oleh ahli media, produk kemudian kembali direvisi. Berdasarkan hasil uji validitas yang melibatkan 15 orang responden, produk yang dikembangkan mendapat nilai sebesar 89,84% yang artinya termasuk ke dalam kategori sangat baik berdasarkan data interval pada tabel 3.5. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan maka, produk dinyatakan telah sesuai untuk digunakan dan siap diproduksi akhir.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Kesimpulan yang didapat dari pengembangan dan penelitian produk media pembelajaran di Sahabat Calistung berupa media adalah sebagai berikut :

1. Produk media ini dibuat menggunakan software Adobe Flash Professional CS6.
2. Produk media ini berisikan gambar, grafik, teks, serta musik latar yang bisa membuat menarik dalam penyampaian media pembelajaran.
3. Produk media ini berisikan tentang pengenalan huruf, suku kata, soal latihan dan informasi.
4. Produk media pembelajaran ini berguna untuk membantu siswa-siswi untuk mempelajari materi pengenalan huruf dan suku kata.
5. Produk media pembelajaran sesuai, terintegrasi CTL berhubungan antara materi kehidupan sehari-hari siswa.
6. Produk media ini mendapatkan nilai rata-rata 79,25% termasuk kategori kelayakan baik saat uji ahli media, 78,235% termasuk kategori kelayakan baik saat uji 4 ahli materi dan 89,84% termasuk kategori kelayakan sangat baik saat uji responden.
7. Produk media ini sangat cocok untuk memudahkan guru dalam mengajarkan materi pengenalan huruf dan suku kata.
8. Produk media ini lebih tepat guna untuk anak usia 4-6 tahun karena terdapat kata-kata yang panjang dan terlalu sulit untuk anak usia 2-4 tahun.

## **5.2 Implikasi**

Dengan adanya produk media ini memudahkan siswa-siswi PAUD menyampaikan materi pengenalan huruf dan suku kata yang terdapat di PAUD sahabat calistung. Produk media ini juga memudahkan siswa-siswi dalam memahami materi pengenalan huruf dan suku kata. Media ini berisikan materi pengenalan huruf dan suku kata dalam bentuk media pembelajaran yang didalamnya terdapat gambar, grafik, teks, serta musik latar yang bisa membuat menarik dalam penyampaian media pembelajaran. Desain media dibuat menarik agar responden memiliki minat untuk menerima serta mempelajari materi yang disampaikan.

## **5.3 Saran**

Untuk pengembangan selanjutnya, ada beberapa hal yang disarankan oleh penulis antara lain:

1. Media ini hanya berisikan informasi pengenalan huruf, suku kata dan soal latihan diharapkan dapat ditambahkan beberapa soal latihan.
2. Media dibuat lebih menarik dan dengan ditambakkannya seperti gambar yang lebih menarik dan sebagainya.
3. Media bisa dibuat untuk umum, bisa untuk keseluruhan siswa-siswi PAUD.
4. Di dalam media ini dapat diubah menggunakan kata-kata yang lebih dekat dengan kehidupan anak usia 2-4 tahun, dan jangan menggunakan kata bahasa asing.

## DAFTAR PUSTAKA

- AECT. (1986). *Definisi Teknologi Pendidikan*. Jakarta: PAU-UT dan Rajawali.
- Agus, Suprijono. (2009). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Surabaya: Pustaka Pelajar.
- Agus, Haryawan. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Mata Kuliah Pemrograman Bahasa Rakitan Di Politama* [skripsi]. Surakarta: Teknik Elektro. Politeknik Pratama Mulia Surakarta.
- Agus S. Madjadikara. (2005). *Bagaimana Biro Iklan Memproduksi Iklan*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka.
- Al Fatta, Hanif. (2007). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Alwi, Hasan. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Amin, Moh. (1995). *Ortopedagogik Anak Tunagrahita*. Bandung: Depdikbud.
- Anggra. (2008). *Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash*. Yogyakarta: Gava Media.
- Arif S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Baharuddin. (2008). *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- Baharuddin dan Wahyuni. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Binanto, Iwan. (2010). *Multimedia Digital Interaktif, Teori dan Pengembangannya*. Jogja: Andi.
- Dale, Edgar. (1963). *Audio-Visual methods in teaching / edgar dale*. New York: Rinehart and Winston.

- Dardjowidjojo, S. (2003). *Psikolingustik Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Depdikbud. (1992). *Pelaksanaan Pengajaran Membaca dan Menulis Permulaan*. Jakarta: Depdikbud.
- Depdiknas. (2003). *Pendekatan Kontekstual, Contextual Teaching and Learning (CTL)*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Dhieni, dkk. (2007). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Eliyawati, Cucu. (2005). *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Evelin S. dan Hartini. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: PT Ghalia Indonesia.
- Hariyanto, Agus. (2009). *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca*. Yogyakarta: Diva Press.
- Harun dan Zaidatun. (2004). *Teknologi Multimedia dalam Pendidikan*. <http://www.ctl.utm.my/publications/manuals/mm/elemeMM.pdf>. Diakses tanggal 12 Mei 2014.
- Harun, Lukman. 2010. *Eksperimentasi Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) di Tinjau Dari Kemampuan Awal Siswa Kelas VII SMP Negeri Kabupaten Sukoharjo* [Thesis]. Surakarta: Pascasarjana Pendidikan Matematika. Universitas Sebelas Maret.
- Hasan, Maimunah. (2009). *Pendidikan anak usia dini*. Jogjakarta: Diva Press.
- Hasanuddin dan Fiftin. (2002). *Pemrograman Actionscript dengan Flash 5 dan aplikasinya*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hermawan, Warsito. (1997). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Umum.
- Kamus Teknologi Informasi. (2001). Yogyakarta : Andi.
- Karim, Makmur. (1984). *Mampu Berbahasa Indonesia*. Padang: FPTK Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

- Kumala, Budi. (2004). *Seri Penuntun Praktis Macromedia Flash MX*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Mansur. (2005). *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Murtiani, Fauzan, A., Wulan, R. (2012) *Penerapan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Berbasis Lesson Study Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Fisika di SMP Negeri Kota Padang*. Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika. 1(1).
- Musthofa, Yasin. (2007). *EQ untuk Anak Usia Dini dalam Pendidikan Islam*. Jakarta: Seketsa.
- Nana Sudjana. (2004). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nasriyah, Siti. 2014. *Media Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini Kelompok B Raudlatul Athfal Masyithah Madugondo Kajoran Kabupaten Magelang Jawa Tengah Tahun Pelajaran 2013/2014* [skripsi]. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. UIN Sunan Kalijaga.
- Nikmah, Siti Nur. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Makharijul Huruf Hijaiyyah Berbasis Adobe Flash CS6* [thesis]. Semarang: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. UIN Walisongo.
- Nova, Firsan. (2009). *Crisis Public Relations (Bagaimana PR Menangani Krisis Perusahaan)*. Jakarta: Grasindo.
- Partini. (2010). *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media.
- Patmonodewo, Soemiarti. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rizky, B.J. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Adobe Flash CS6 dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Untuk Peserta Didik SMA/MA Kelas X Pada Pokok Bahasan Fluida Statis* [skripsi]. Yogyakarta: Fakultas Sains dan Teknologi. UIN Sunan Kalijaga.
- Rudi dan Cepi. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.

- Sadiman, Arif. (1986). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali.
- Safia, Hartati (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas Ditjen Dikti Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sagala, S. (2006). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Santosa, I. (2004). *Interaksi Manusia dan Komputer*. Yogyakarta: Andi.
- Santoso. Purbayu Budi. Hamdani. (2007). *Statistika Deskriptif dalam bidang Ekonomi dan Niaga*. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, J.W. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Seefeldt, Carol. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini* (Alih Bahasa: Pius Nasar). Jakarta: PT. Indeks.
- Slameto, 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & RND*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedajogja.
- Sunyoto, Andi. 2010. *Adobe Flash + XML=Rich Multimedia Application*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- Suyanto. (2005). *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Suyanto, Slamet. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.

Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP UPI. (2007). *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: Grasindo Intima

Umar, Husein. (2002). *Metode riset bisnis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum

Zeembry. (2005). *123 Tip & Trik*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo

Zubaidah, Eni. (2003). *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Yogyakarta: FIP UNY.

## LAMPIRAN

### Lampiran 1 - Instrumen

INSTRUMEN PENELITIAN KELAYAKAN  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) UNTUK SISWA  
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)

---

---

#### INSTRUMEN EVALUASI AHLI MATERI

Nama : .....

Profesi : .....

Lembaga : .....

Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan *media pembelajaran* dari segi desain, meliputi : kesesuaian latar belakang, huruf, warna, animasi dan audio dalam media pembelajaran yang dibuat dan sebagai alat memperoleh data yang sesuai sebagai rujukan perbaikan dalam pengembangan media pembelajaran tersebut. Instrumen berisi 17 pertanyaan berisi aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek kemudahan pemahaman dari penerima informasi yang terdapat pada media pembelajaran

#### **Identitas yang diuji**

**Nama** : Mushlihah Purwo Saputri  
**NIM** : 5235127248

**Judul skripsi** :PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) UNTUK SISWA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)

**Asal Instansi** : Universitas Negeri Jakarta

**Petunjuk :**

1. Bubuhkan tanda ceklist (✓) pada salah satu kolom jawaban yang sesuai.
2. Penilaian diberikan dengan rentangan mulai dari sangat tidak sesuai sampai dengan sangat sesuai, dengan angka sebagai berikut :
 

<b>5</b>	<b>=</b>	<b>Sangat Sesuai</b>
<b>4</b>	<b>=</b>	<b>Sesuai</b>
<b>3</b>	<b>=</b>	<b>Cukup Sesuai</b>
<b>2</b>	<b>=</b>	<b>Tidak Sesuai</b>
<b>1</b>	<b>=</b>	<b>Sangat Tidak Sesuai</b>
3. Berikan komentar tambahan berupa kritik atau ungkapan kata lainnya pada kolom yang sudah disediakan.

Nomor	Pernyataan	Tingkat Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Gambar yang ditampilkan di materi pengenalan huruf sesuai dengan peserta siswa					
2.	Gambar yang ditampilkan di materi suku kata sesuai dengan siswa					
3.	Gambar yang ditampilkan di soal latihan sesuai dengan siswa					
4.	Suara yang digunakan dalam media					

	pembelajaran sesuai					
5.	Media pembelajaran sesuai, berhubungan antara materi dengan kehidupan sehari - hari siswa					
6.	Media dapat membantu siswa untuk mempelajari materi pengenalan huruf dan suku kata					
7.	Media dapat memudahkan guru dalam mengajarkan materi pengenalan huruf dan suku kata					
8.	Media pembelajaran ini memudahkan siswa dalam memahami materi pengenalan huruf dan suku kata					
9.	Penyampaian materi pengenalan huruf dan suku kata pada media menarik sehingga menarik minat siswa					
10.	Materi pengenalan huruf dan suku kata yang di sajikan dapat di pahami oleh seluruh siswa					
11.	Materi pengenalan huruf dan suku kata pada media ini penting untuk di pelajari siswa					
12.	Bahasa sesuai dengan tingkat berpikir siswa					

13.	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah di pahami siswa					
14.	Tulisan memudahkan siswa dalam memahami suku kata					
15.	Tulisan yang ditampilkan sudah jelas dan mudah di pahami siswa					
16.	Tampilan media pembelajaran memudahkan guru dalam menggunakan media					
17.	Soal latihan sesuai, berhubungan antara materi dengan kehidupan sehari - hari siswa					

Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

Jakarta, 25 September 2016

Ahli Materi

( )

INSTRUMEN PENELITIAN KELAYAKAN  
 PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
 CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) UNTUK SISWA  
 PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)

---



---

INSTRUMEN EVALUASI AHLI MEDIA

Nama : .....

Profesi : .....

Lembaga : .....

**Identitas yang diuji**

**Nama** : Mushlihah Purwo Saputri  
**NIM** : 5235127248  
**Judul skripsi** : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
 INTERAKTIF CONTEXTUAL TEACHING AND  
 LEARNING (CTL) UNTUK PENDIDIKAN ANAK  
 USIA DINI (PAUD)  
**Asal Instansi** : Universitas Negeri Jakarta

**Petunjuk :**

1. Bubuhkan tanda ceklist (✓) pada salah satu kolom jawaban yang sesuai.
2. Penilaian diberikan dengan rentangan mulai dari sangat tidak sesuai sampai dengan sangat sesuai, dengan angka sebagai berikut :

5 = Sangat Sesuai  
 4 = Sesuai

- 3 = Cukup Sesuai  
 2 = Tidak Sesuai  
 1 = Sangat Tidak Sesuai

3. Berikan komentar tambahan berupa kritik atau ungkapan kata lainnya pada kolom yang sudah disediakan.

Nomor	Pernyataan	Tingkat Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Media yang di tampilkan sesuai untuk siswa					
2.	Tampilan background yang digunakan pada media sudah sesuai untuk siswa					
3.	Gambar yang ditampilkan di materi pengenalan huruf sudah sesuai dengan siswa					
4.	Gambar yang ditampilkan di materi suku kata sudah sesuai dengan siswa					
5.	Gambar yang ditampilkan di soal latihan sudah sesuai dengan siswa					
6.	Audio yang digunakan dalam media pembelajaran sudah sesuai					
7.	Audio mudah dipahami dan jelas					
8.	Posisi menu pada media sudah sesuai					
9.	Posisi Tipografi pada media sesuai					
10.	Penggunaan huruf pada media sesuai					

11.	Text yang digunakan dalam media pembelajaran sudah sesuai					
12.	Jenis font yang di gunakan sudah sesuai					
13.	Ukuran huruf yang di gunakan sudah sesuai					
14.	Warna huruf yang di gunakan cukup kontras pada media					
15.	Warna huruf pada media sudah sesuai					
16.	Warna yang di pilih pada tampilan sudah sesuai					
17.	Penempatan tombol <i>Button</i> pada media sudah sesuai					
18.	Bentuk tombol <i>button</i> pada media sudah sesuai					
19.	Tampilan background pada media sudah sesuai					
20.	Tombol <i>Button</i> "HOME" pada media sudah sesuai					

Komentar

.....

.....

.....

.....  
.....  
.....  
.....

Jakarta, 29 September 2016

Ahli Media

( )

INSTRUMEN PENELITIAN KELAYAKAN  
 PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
 CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) UNTUK SISWA  
 PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)

---



---

INSTRUMEN EVALUASI RESPONDEN-SISWA

Nama : .....

Asal Sekolah : .....

**Identitas yang diuji**

**Petunjuk :**

1. Bubuhkan tanda ceklist (✓) pada salah satu kolom jawaban yang sesuai.
2. Penilaian diberikan dengan rentangan mulai dari sangat tidak sesuai sampai dengan sangat sesuai, dengan angka sebagai berikut :

<b>5</b>	=	<b>Sangat Sesuai</b>
<b>4</b>	=	<b>Sesuai</b>
<b>3</b>	=	<b>Cukup Sesuai</b>
<b>2</b>	=	<b>Tidak Sesuai</b>
<b>1</b>	=	<b>Sangat Tidak Sesuai</b>

No.	Pernyataan	Tingkat Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media ini mudah di pahami oleh saya					
2	Materi yang disampaikan mudah dipahami oleh saya					

3	Saya dapat mengeja sebuah kata					
4	Saya dapat memahami materi sebuah kata					
5	Saya mengetahui benda/hewan yang diawali huruf A-Z					
6	Penjelasan materi mudah dipahami oleh saya					
7	Saya senang belajar menggunakan media ini					
8	Saya lebih mudah mengenal huruf dan suku kata dengan media ini					
9	Tampilan media menarik					
10	Saya mendapat pengetahuan tentang pengenalan huruf dan suku kata menggunakan media ini					
11	Saya dapat memahami soal latihan pada media ini					
12	Saya dapat mengerjakan soal latihan pada media ini					
13	Pengenalan Huruf ini sesuai untuk saya					
14	Saya dapat mendengar suara dengan jelas pada media ini					
15	Audio mudah dipahami dan jelas oleh saya					

## Lampiran 2 - Produk Final

### 1. Tampilan Opening Media



Gambar L2.1 Tampilan Opening Media

### 2. Tampilan Halaman Utama



Gambar L2.2 Tampilan Halaman Utama 1



Gambar L2.3 Tampilan Halaman Utama 2

### 3. Tampilan Halaman Pengenalan Huruf



Gambar L2.4 Tampilan Halaman Pengenalan Huruf

### 4. Tampilan Halaman Isi Pengenalan Huruf







Gambar L2.5 Tampilan Halaman Isi Pengenalan Huruf

## 5. Tampilan Halaman Suku Kata



Gambar L2.6 Tampilan Halaman Suku Kata



Gambar L2.7 Tampilan Halaman Materi Suku Kata

## 6. Tampilan Halaman Latihan



Gambar L2.8 Tampilan Halaman Latihan



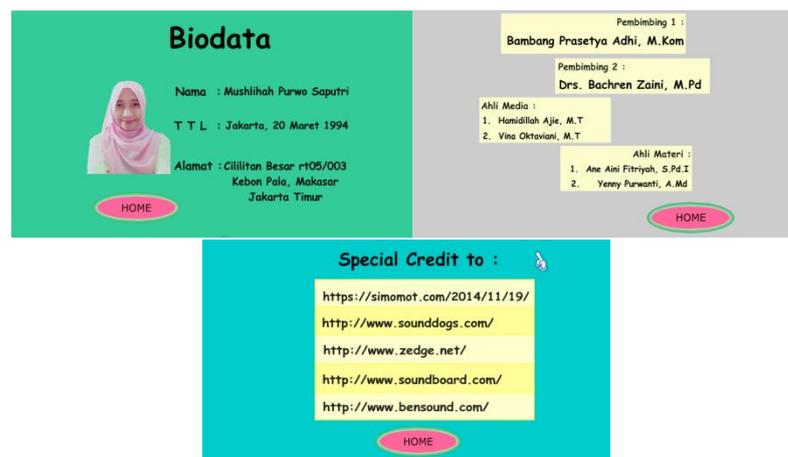


Gambar L2.9 Tampilan Halaman Isi Soal Latihan

## 7. Tampilan Halaman Informasi



Gambar L2.10 Tampilan Halaman Informasi



Gambar L2.11 Tampilan Halaman Isi Informasi

### Lampiran 3 - Surat Permohonan Izin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220  
Telepon/Faximile : Rektor : (021) 4893854, PR I : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV : 4893982  
BAUK : 4750930, BAAK : 4759081, BAPSI : 4752180  
Bagian UHTP : Telepon. 4893726, Bagian Keuangan : 4892414, Bagian Kepegawaian : 4890536, Bagian HUMAS : 4898486  
Laman : [www.unj.ac.id](http://www.unj.ac.id)

Nomor : 3081/UN39.12/KM/2016  
Lamp. : -  
Hal : Permohonan Izin Mengadakan Penelitian  
untuk Penulisan Skripsi

10 Agustus 2016

Yth. Kepala Sekolah LKA Sahabat Calistung  
Jl. Cipinang Asem VI-32 Kebon Pala  
Makassar, Jakarta Timur

Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

Nama : **Mushlihah Purwo Saputri**  
Nomor Registrasi : 5235127248  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer  
Fakultas : Teknik Universitas Negeri Jakarta  
No. Telp/HP : 081287564445

Dengan ini kami mohon diberikan ijin mahasiswa tersebut, untuk dapat mengadakan penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka penulisan skripsi dengan judul :

**"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Contextual Teaching and Learning (CTL) Untuk Siswa Playgroup"**

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Kepala Biro Administrasi  
Akademik dan Kemahasiswaan



Tembusan :  
1. Dekan Fakultas Teknik  
2. Kaprog Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Drs. Syafullah  
NIP 195702161984031001

## Lampiran 4 - Hasil Wawancara Awal

### Hasil Wawancara dengan Guru Sahabat

Nama Narasumber : Ane Aini Fitriyah, S.Pd.I

Jabatan : Guru Sahabat

Keterangan : P (Peneliti) dan NS (Narasumber)

P : Assalamu'alaikum bu, saya Mushlihah Purwo Saputri dari Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer UNJ. Saya ingin melakukan wawancara awal untuk skripsi saya. Apakah saya boleh mewawancarai ibu?

NS : Wa'alaikumsalam, iya boleh.

P : terimakasih bu atas waktunya. Mohon maaf sebelumnya bu, nama dan status ibu sebagai apa ya bu di sini?

NS : nama saya Ane Aini Fitriyah, S.Pd.I., status saya disini sebagai guru.

P : Saya berencana membuat media pembelajaran yang menarik untuk siswa PAUD. Menurut ibu seberapa dibutuhkannya kah media pembelajaran untuk siswa?

NS : Media pembelajaran itu sangat dibutuhkan, apalagi ide kamu ini sangat bagus membuat media pembelajaran untuk siswa disini.

P : Apa sajakah materi yang di pelajari di PAUD ini bu?

NS : materinya mengenai pengenalan huruf, suku kata dan kadang juga membaca

P : Ada berapa banyak yang bisa membaca di PAUD ini bu?

NS : Kurang dari 50% sih, tapi kita sebelum masuk kelas itu mengetes tiap siswa seberapa bisa mereka membaca. Kita juga memisahkan anak-anak yang sudah mulai bisa membaca dengan yang belum, karna cara mengujinya kami bedakan.

P : oh gitu ya bu. Saya berniat membuat media pembelajaran yang menarik untuk siswa PAUD yang dapat membantu siswa PAUD lebih mudah memahami dengan memberikan materi secara menarik. Saya berharap ibu berkenan untuk selanjutnya membantu saya dalam melaksanakan niat ini untuk menyelesaikan skripsi saya.

NS : Iya iya, saya sangat senang sekali dengan ide dari kamu. Karna anak seusia ini memang harus menarik dalam menyampaikan materi. Saya dengan senang hati membantu kamu. Ngomong-ngomong kamu mau membuat medianya menggunakan apa?

P : Menggunakan aplikasiflashbu. Apakah di sini memiliki faailitas seperti LCD Proyektor?

NS : oh gitu bagus itu. Ada kok, biasa kami pakai ketika rapat guru saja.

P : oh berarti nanti bisa saya pakai ya bu ketika menampilkan produk saya. Terimakasih bu atas waktunya dan atas dukungannya bu untuk pelaksanaan skripsi saya.

NS : bisa kok bisa, tinggal nanti izin ke kepala sekolah saja. Iya, sama-sama. Semogalancardansuksesya.

P : Aamiin aamiin, saya pamit bu. Wassalamu'alaikum  
NS : Iya, hati-hati yaa. Wa'alaikumsalam

Jakarta, 16 September 2016

Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)



Ane Aini Fitriyah, S.Pd.I

## Lampiran 5 - Hasil Uji Ahli

### INSTRUMEN PENELITIAN KELAYAKAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) UNTUK SISWA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)

### INSTRUMEN EVALUASI AHLI MATERI

Nama : Ane Aini Fitriyah, S.Pd.1  
 Profesi : Guru  
 Lembaga : Sahabat Calistung

Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan *media pembelajaran* dari segi desain, meliputi : kesesuaian latar belakang, huruf, warna, animasi dan audio dalam media pembelajaran yang dibuat dan sebagai alat memperoleh data yang sesuai sebagai rujukan perbaikan dalam pengembangan media pembelajaran tersebut. Instrumen berisi 17 pertanyaan berisi aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek kemudahan pemahaman dari penerima informasi yang terdapat pada media pembelajaran.

#### Identitas yang diuji

**Nama** : Mushlihah Purwo Saputri  
**NIM** : 5235127248  
**Judul skripsi** : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
 CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) UNTUK  
 SISWA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)  
**Asal Instansi** : Universitas Negeri Jakarta

**Petunjuk :**

1. Bubuhkan tanda ceklist (✓) pada salah satu kolom jawaban yang sesuai.
2. Penilaian diberikan dengan rentangan mulai dari sangat tidak sesuai sampai dengan sangat sesuai, dengan angka sebagai berikut :
 

5	=	<b>Sangat Sesuai</b>
4	=	<b>Sesuai</b>
3	=	<b>Cukup Sesuai</b>
2	=	<b>Tidak Sesuai</b>
1	=	<b>Sangat Tidak Sesuai</b>
3. Berikan komentar tambahan berupa kritik atau ungkapan kata lainnya pada kolom yang sudah disediakan.

Nomor	Pernyataan	Tingkat Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Gambar yang ditampilkan di materi pengenalan huruf sesuai dengan peserta siswa					✓
2.	Gambar yang ditampilkan di materi suku kata sesuai dengan siswa					✓
3.	Gambar yang ditampilkan di soal latihan sesuai dengan siswa				✓	
4.	Suara yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai				✓	
5.	Media pembelajaran sesuai, berhubungan antara materi dengan kehidupan sehari-hari siswa				✓	
6.	Media dapat membantu siswa untuk mempelajari materi pengenalan huruf dan suku kata					✓
7.	Media dapat memudahkan guru dalam mengajarkan materi pengenalan huruf dan suku kata					✓
8.	Media pembelajaran ini memudahkan siswa dalam memahami materi pengenalan huruf dan suku kata					✓
9.	Penyampaian materi pengenalan huruf dan suku kata pada media menarik sehingga menarik minat siswa			✓		

10.	Materi pengenalan huruf dan suku kata yang di sajikan dapat di pahami oleh seluruh siswa				✓	
11.	Materi pengenalan huruf dan suku kata pada media ini penting untuk di pelajari siswa					✓
12.	Bahasa sesuai dengan tingkat berpikir siswa				✓	
13.	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah di pahami siswa					✓
14.	Tulisan memudahkan siswa dalam memahami suku kata					✓
15.	Tulisan yang ditampilkan sudah jelas dan mudah di pahami siswa					✓
16.	Tampilan media pembelajaran memudahkan guru dalam menggunakan media				✓	
17.	Soal latihan sesuai, berhubungan antara materi dengan kehidupan sehari - hari siswa				✓	

## Komentar

Media sudah cukup jelas untuk pemahaman kepada anak dan dan Pembelajaran Guru dalam mengenali huruf dan suku kata agar dipahami seluruh siswa.

Jakarta, 25 September 2016

Ahli Materi

( Ane Aini Fitriyah, S.Pd.1

INSTRUMEN PENELITIAN KELAYAKAN  
 PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF CONTEXTUAL TEACHING  
 AND LEARNING (CTL) UNTUK SISWA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)

---

INSTRUMEN EVALUASI AHLI MATERI

Nama : YENNY PURWANTI  
 Profesi : GURU  
 Lembaga : SAHABAT CALISTUNG

Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan *media pembelajaran* dari segi desain, meliputi : kesesuaian latar belakang, huruf, warna, animasi dan audio dalam media pembelajaran yang dibuat dan sebagai alat memperoleh data yang sesuai sebagai rujukan perbaikan dalam pengembangan media pembelajaran tersebut. Instrumen berisi 17 pertanyaan berisi aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek kemudahan pemahaman dari penerima informasi yang terdapat pada media pembelajaran.

**Identitas yang diuji**

Nama : Mushlihah Purwo Saputri  
 NIM : 5235127248  
 Judul skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
 CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) UNTUK  
 SISWA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)  
 Asal Instansi : Universitas Negeri Jakarta

**Petunjuk :**

1. Bubuhkan tanda ceklist (✓) pada salah satu kolom jawaban yang sesuai.
2. Penilaian diberikan dengan rentangan mulai dari sangat tidak sesuai sampai dengan sangat sesuai, dengan angka sebagai berikut :
 

<b>5</b>	=	<b>Sangat Sesuai</b>
<b>4</b>	=	<b>Sesuai</b>
<b>3</b>	=	<b>Cukup Sesuai</b>
<b>2</b>	=	<b>Tidak Sesuai</b>
<b>1</b>	=	<b>Sangat Tidak Sesuai</b>
3. Berikan komentar tambahan berupa kritik atau ungkapan kata lainnya pada kolom yang sudah disediakan.

Nomor	Pernyataan	Tingkat Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Gambar yang ditampilkan di materi pengenalan huruf sesuai dengan peserta siswa					✓
2.	Gambar yang ditampilkan di materi syku kata sesuai dengan siswa				✓	
3.	Gambar yang ditampilkan di soal latihan sesuai dengan siswa			✓		
4.	Suara yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai					✓
5.	Media pembelajaran sesuai, berhubungan antara materi dengan kehidupan sehari - hari siswa				✓	
6.	Media dapat membantu siswa untuk mempelajari materi pengenalan huruf dan suku kata				✓	
7.	Media dapat memudahkan guru dalam mengajarkan materi pengenalan huruf dan suku kata					✓
8.	Media pembelajaran ini memudahkan siswa dalam memahami materi pengenalan huruf dan suku kata				✓	
9.	Penyampaian materi pengenalan huruf dan suku kata pada media menarik sehingga menarik minat siswa					✓

10.	Materi pengenalan huruf dan suku kata yang di sajikan dapat di pahami oleh seluruh siswa				✓	
11.	Materi pengenalan huruf dan suku kata pada media ini penting untuk di pelajari siswa					✓
12.	Bahasa sesuai dengan tingkat berpikir siswa				✓	
13.	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah di pahami siswa					✓
14.	Tulisan memudahkan siswa dalam memahami suku kata					✓
15.	Tulisan yang ditampilkan sudah jelas dan mudah di pahami siswa					✓
16.	Tampilan media pembelajaran memudahkan guru dalam menggunakan media					✓
17.	Soal latihan sesuai, berhubungan antara materi dengan kehidupan sehari - hari siswa				✓	

## Komentar

Media Pengenalan Huruf dan suku kata

sudah sangat sesuai dengan pembedaan

dan materi dan sangat membantu guru dalam

pembelajaran.

Jakarta, 21 September 2016

Ahli Materi



YENNY PURWANTI Amd

INSTRUMEN PENELITIAN KELAYAKAN  
 PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF CONTEXTUAL TEACHING  
 AND LEARNING (CTL) UNTUK SISWA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)

---

INSTRUMEN EVALUASI AHLI MEDIA

Nama : Hamidullah Ajie, MT  
 Profesi : Dosen  
 Lembaga : PTIK UNJ

Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan *media pembelajaran* dari segi desain, meliputi : kesesuaian latar belakang, huruf, warna, animasi dan audio dalam media pembelajaran yang dibuat dan sebagai alat memperoleh data yang sesuai sebagai rujukan perbaikan dalam pengembangan media pembelajaran tersebut. Instrumen berisi 19 pertanyaan berisi aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek kemudahan pemahaman dari penerima informasi yang terdapat pada media pembelajaran.

**Identitas yang diuji**

**Nama** : Mushlihah Purwo Saputri  
**NIM** : 5235127248  
**Judul skripsi** : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
 CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) UNTUK  
 PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)  
**Asal Instansi** : Universitas Negeri Jakarta

**Petunjuk :**

1. Bubuhkan tanda ceklist (✓) pada salah satu kolom jawaban yang sesuai.
2. Penilaian diberikan dengan rentangan mulai dari sangat tidak sesuai sampai dengan sangat sesuai, dengan angka sebagai berikut :
 

5	=	<b>Sangat Sesuai</b>
4	=	<b>Sesuai</b>
3	=	<b>Cukup Sesuai</b>
2	=	<b>Tidak Sesuai</b>
1	=	<b>Sangat Tidak Sesuai</b>
3. Berikan komentar tambahan berupa kritik atau ungkapan kata lainnya pada kolom yang sudah disediakan.

Nomor	Pernyataan	Tingkat Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Media yang di tampilkan sesuai untuk siswa				✓	
2.	Tampilan background yang digunakan pada media sudah sesuai untuk siswa				✓	
3.	Gambar yang ditampilkan di materi pengenalan huruf sudah sesuai dengan siswa				✓	
4.	Gambar yang ditampilkan di materi suku kata sudah sesuai dengan siswa					✓
5.	Gambar yang ditampilkan di soal latihan sudah sesuai dengan siswa				✓	
6.	Audio yang digunakan dalam media pembelajaran sudah sesuai			✓		
7.	Audio mudah dipahami dan jelas				✓	
8.	Posisi menu pada media sudah sesuai				✓	
9.	Posisi Tipografi pada media sesuai				✓	

10.	Penggunaan huruf pada media sesuai				✓	
11.	Text yang digunakan dalam media pembelajaran sudah sesuai				✓	
12.	Jenis font yang di gunakan sudah sesuai				✓	
13.	Ukuran huruf yang di gunakan sudah sesuai				✓	
14.	Warna huruf yang di gunakan cukup kontras pada media				✓	
15.	Warna huruf pada media sudah sesuai				✓	
16.	Warna yang di pilih pada tampilan sudah sesuai				✓	
17.	Penempatan tombol <i>Button</i> pada media sudah sesuai				✓	
18.	Bentuk tombol <i>button</i> pada media sudah sesuai				✓	
19.	Tampilan background pada media sudah sesuai				✓	
20.	Tombol <i>Button</i> "HOME" pada media sudah sesuai			✓		

## Komentar

*Kelengkapan & balasan pada saat diskusi media*

.....

.....

.....

.....

Jakarta, 29 September 2016

Amli Media  
*Amli*  
 (Hanicella Bju)

INSTRUMEN PENELITIAN KELAYAKAN  
 PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF CONTEXTUAL TEACHING  
 AND LEARNING (CTL) UNTUK SISWA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)

---

INSTRUMEN EVALUASI AHLI MEDIA

Nama : VINA OKTAVIANI, M.T.  
 Profesi : DOSEN  
 Lembaga : PTIK UNJ

Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan *media pembelajaran* dari segi desain, meliputi : kesesuaian latar belakang, huruf, warna, animasi dan audio dalam media pembelajaran yang dibuat dan sebagai alat memperoleh data yang sesuai sebagai rujukan perbaikan dalam pengembangan media pembelajaran tersebut. Instrumen berisi 19 pertanyaan berisi aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek kemudahan pemahaman dari penerima informasi yang terdapat pada media pembelajaran.

**Identitas yang diuji**

**Nama** : Mushlihah Purwo Saputri  
**NIM** : 5235127248  
**Judul skripsi** : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
 CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) UNTUK  
 PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)  
**Asal Instansi** : Universitas Negeri Jakarta

**Petunjuk :**

1. Bubuhkan tanda ceklist (✓) pada salah satu kolom jawaban yang sesuai.
2. Penilaian diberikan dengan rentangan mulai dari sangat tidak sesuai sampai dengan sangat sesuai, dengan angka sebagai berikut :
 

<b>5</b>	<b>=</b>	<b>Sangat Sesuai</b>
<b>4</b>	<b>=</b>	<b>Sesuai</b>
<b>3</b>	<b>=</b>	<b>Cukup Sesuai</b>
<b>2</b>	<b>=</b>	<b>Tidak Sesuai</b>
<b>1</b>	<b>=</b>	<b>Sangat Tidak Sesuai</b>
3. Berikan komentar tambahan berupa kritik atau ungkapan kata lainnya pada kolom yang sudah disediakan.

Nomor	Pernyataan	Tingkat Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Media yang di tampilkan sesuai untuk siswa					✓
2.	Tampilan background yang digunakan pada media sudah sesuai untuk siswa				✓	
3.	Gambar yang ditampilkan di materi pengenalan huruf sudah sesuai dengan siswa					✓
4.	Gambar yang ditampilkan di materi suku kata sudah sesuai dengan siswa				✓	
5.	Gambar yang ditampilkan di soal latihan sudah sesuai dengan siswa				✓	
6.	Audio yang digunakan dalam media pembelajaran sudah sesuai				✓	
7.	Audio mudah dipahami dan jelas					✓
8.	Posisi menu pada media sudah sesuai				✓	
9.	Posisi Tipografi pada media sesuai			✓		

10.	Penggunaan huruf pada media sesuai				✓	
11.	Text yang digunakan dalam media pembelajaran sudah sesuai				✓	
12.	Jenis font yang di gunakan sudah sesuai					✓
13.	Ukuran huruf yang di gunakan sudah sesuai					✓
14.	Warna huruf yang di gunakan cukup kontras pada media				✓	
15.	Warna huruf pada media sudah sesuai			✓		
16.	Warna yang di pilih pada tampilan sudah sesuai				✓	
17.	Penempatan tombol <i>Button</i> pada media sudah sesuai				✓	
18.	Bentuk tombol <i>button</i> pada media sudah sesuai				✓	
19.	Tampilan background pada media sudah sesuai				✓	
20.	Tombol <i>Button</i> "HOME" pada media sudah sesuai				✓	

## Komentar

Media yg dibuat sudah cukup mudah diterima bagi anak2. Untuk konten spti pengendaran suku kata kbbu bisa disesuaikan dg standar pelajaran anak2 awal, sehingga tampilannya bisa lebih baik.

Jakarta, 29 September 2016

Ahli Media

  
 (VINA OKTAVIANI, M.T.)

INSTRUMEN PENELITIAN KELAYAKAN  
 PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF CONTEXTUAL TEACHING  
 AND LEARNING (CTL) UNTUK SISWA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)

INSTRUMEN EVALUASI AHLI MATERI DAN MEDIA

Nama : Hikmah, M.Pd, MM  
 Profesi : Dosen  
 Lembaga : PGPAUD FIP UNJ

Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan *media pembelajaran* dari segi desain, meliputi : kesesuaian latar belakang, huruf, warna, animasi dan audio dalam media pembelajaran yang dibuat dan sebagai alat memperoleh data yang sesuai sebagai rujukan perbaikan dalam pengembangan media pembelajaran tersebut. Instrumen ahli materi berisi 17 pertanyaan dan instrumen ahli media 20 pertanyaan berisi aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek kemudahan pemahaman dari penerima informasi yang terdapat pada media pembelajaran.

**Identitas yang diuji**

Nama : Mushlihah Purwo Saputri  
 NIM : 5235127248  
 Judul skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
 CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) UNTUK  
 SISWA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)  
 Asal Instansi : Universitas Negeri Jakarta

**Petunjuk :**

1. Bubuhkan tanda ceklist (✓) pada salah satu kolom jawaban yang sesuai.
2. Penilaian diberikan dengan rentangan mulai dari sangat tidak sesuai sampai dengan sangat sesuai, dengan angka sebagai berikut :
 

5	=	Sangat Sesuai
4	=	Sesuai
3	=	Cukup Sesuai
2	=	Tidak Sesuai
1	=	Sangat Tidak Sesuai
3. Berikan komentar tambahan berupa kritik atau ungkapan kata lainnya pada kolom yang sudah disediakan.

**Instrumen Evaluasi Ahli Materi**

No	Pernyataan	Tingkat Penilaian					sesuai	Tidak sesuai
		1	2	3	4	5		
1.	Gambar yang ditampilkan di materi pengenalan huruf sesuai dengan peserta siswa		✓					
2.	Gambar yang ditampilkan di materi suku kata sesuai dengan siswa				✓			
3.	Gambar yang ditampilkan di soal latihan sesuai dengan siswa				✓			
4.	Suara yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai				✓			✓
5.	Media pembelajaran sesuai, berhubungan antara materi dengan kehidupan sehari - hari siswa			✓				
6.	Media dapat membantu siswa untuk mempelajari materi pengenalan huruf dan suku kata			✓				
7.	Media dapat memudahkan guru dalam mengajarkan materi pengenalan huruf dan suku kata			✓				
8.	Media pembelajaran ini memudahkan siswa dalam memahami materi pengenalan huruf dan suku kata			✓				

9.	Penyampaian materi pengenalan huruf dan suku kata pada media menarik sehingga menarik minat siswa			✓					Perlu penyempurnaan
10.	Materi pengenalan huruf dan suku kata yang di sajikan dapat di pahami oleh seluruh siswa				✓				
11.	Materi pengenalan huruf dan suku kata pada media ini penting untuk di pelajari siswa		✓						
12.	Bahasa sesuai dengan tingkat berpikir siswa			✓					
13.	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah di pahami siswa			✓					
14.	Tulisan memudahkan siswa dalam memahami suku kata				✓				
15.	Tulisan yang ditampilkan sudah jelas dan mudah di pahami siswa				✓				
16.	Tampilan media pembelajaran memudahkan guru dalam menggunakan media					✓			perlu di bant perbaiki mgn.
17.	Soal latihan sesuai, berhubungan antara materi dengan kehidupan sehari - hari siswa			✓					

#### Instrumen Evaluasi Ahli Media

No	Pernyataan	Tingkat Penilaian					Sesuai	Tidak sesuai
		1	2	3	4	5		
1.	Media yang di tampilkan sesuai untuk siswa			✓				
2.	Tampilan background yang digunakan pada media sudah sesuai untuk siswa			✓				
3.	Gambar yang ditampilkan di materi pengenalan huruf sudah sesuai dengan siswa			✓				
4.	Gambar yang ditampilkan di materi suku kata sudah sesuai dengan siswa				✓			
5.	Gambar yang ditampilkan di soal latihan sudah sesuai dengan siswa				✓			
6.	Audio yang digunakan dalam media pembelajaran sudah sesuai		✓					Kurang jelas
7.	Audio mudah dipahami dan jelas		✓					

8.	Posisi menu pada media sudah sesuai				✓			
9.	Posisi Tipografi pada media sesuai				✓			
10.	Penggunaan huruf pada media sesuai				✓			perlu konsistensi huruf yg ditampilkan
11.	Text yang digunakan dalam media pembelajaran sudah sesuai			✓				
12.	Jenis font yang di gunakan sudah sesuai				✓			
13.	Ukuran huruf yang di gunakan sudah sesuai				✓			
14.	Warna huruf yang di gunakan cukup kontras pada media				✓			
15.	Warna huruf pada media sudah sesuai				✓			
16.	Warna yang di pilih pada tampilan sudah sesuai				✓			
17.	Penempatan tombol <i>Button</i> pada media sudah sesuai				✓			
18.	Bentuk tombol <i>button</i> pada media sudah sesuai				✓			
19.	Tampilan background pada media sudah sesuai				✓			
20.	Tombol <i>Button</i> "HOME" pada media sudah sesuai				✓			

## Komentar

Media cukup bagus dan menarik tetapi perlu disesuaikan dengan tujuan yang diinginkan terutama pada aspek literasi bahasa awal pada anak perlu di perhatikan contoh konsistensi pada penggunaan bentuk huruf & penggunaan warna pada Audio

Jakarta, 23 Januari 2017

Ahli Materi dan Media



( Henah )

INSTRUMEN PENELITIAN KELAYAKAN  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF CONTEXTUAL TEACHING  
AND LEARNING (CTL) UNTUK SISWA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)

---

INSTRUMEN EVALUASI AHLI MATERI DAN MEDIA

Nama : Eriva Syamsiatin, S.Pd. M.Pi  
Profesi : Dosen Prodi PG-PAUD, FIP, UMS  
Lembaga : Universitas Negeri Jakarta

Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan *media pembelajaran* dari segi desain, meliputi : kesesuaian latar belakang, huruf, warna, animasi dan audio dalam media pembelajaran yang dibuat dan sebagai alat memperoleh data yang sesuai sebagai rujukan perbaikan dalam pengembangan media pembelajaran tersebut. Instrumen ahli materi berisi 17 pertanyaan dan instrumen ahli media 20 pertanyaan berisi aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek kemudahan pemahaman dari penerima informasi yang terdapat pada media pembelajaran.

**Identitas yang diuji**

**Nama** : Mushlihah Purwo Saputri  
**NIM** : 5235127248  
**Judul skripsi** : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) UNTUK  
SISWA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)  
**Asal Instansi** : Universitas Negeri Jakarta

**Petunjuk :**

1. Bubuhkan tanda ceklist (✓) pada salah satu kolom jawaban yang sesuai.
2. Penilaian diberikan dengan rentangan mulai dari sangat tidak sesuai sampai dengan sangat sesuai, dengan angka sebagai berikut :
 

5	=	<b>Sangat Sesuai</b>
4	=	<b>Sesuai</b>
3	=	<b>Cukup Sesuai</b>
2	=	<b>Tidak Sesuai</b>
1	=	<b>Sangat Tidak Sesuai</b>
3. Berikan komentar tambahan berupa kritik atau ungkapan kata lainnya pada kolom yang sudah disediakan.

**Instrumen Evaluasi Ahli Materi**

No	Pernyataan	Tingkat Penilaian					sesuai	Tidak sesuai
		1	2	3	4	5		
1.	Gambar yang ditampilkan di materi pengenalan huruf sesuai dengan peserta siswa				✓			
2.	Gambar yang ditampilkan di materi suku kata sesuai dengan siswa			✓				
3.	Gambar yang ditampilkan di soal latihan sesuai dengan siswa			✓				
4.	Suara yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai			✓				
5.	Media pembelajaran sesuai, berhubungan antara materi dengan kehidupan sehari - hari siswa			✓				
6.	Media dapat membantu siswa untuk mempelajari materi pengenalan huruf dan suku kata			✓				
7.	Media dapat memudahkan guru dalam mengajarkan materi pengenalan huruf dan suku kata				✓			
8.	Media pembelajaran ini memudahkan siswa dalam memahami materi pengenalan huruf dan suku kata			✓				

9.	Penyampaian materi pengenalan huruf dan suku kata pada media menarik sehingga menarik minat siswa				✓			
10.	Materi pengenalan huruf dan suku kata yang di sajikan dapat di pahami oleh seluruh siswa			✓				
11.	Materi pengenalan huruf dan suku kata pada media ini penting untuk di pelajari siswa				✓			
12.	Bahasa sesuai dengan tingkat berpikir siswa			✓				
13.	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah di pahami siswa			✓				
14.	Tulisan memudahkan siswa dalam memahami suku kata			✓				
15.	Tulisan yang ditampilkan sudah jelas dan mudah di pahami siswa			✓				
16.	Tampilan media pembelajaran memudahkan guru dalam menggunakan media					✓		
17.	Soal latihan sesuai, berhubungan antara materi dengan kehidupan sehari - hari siswa						✓	

#### Instrumen Evaluasi Ahli Media

No	Pernyataan	Tingkat Penilaian					Sesuai	Tidak sesuai
		1	2	3	4	5		
1.	Media yang di tampilkan sesuai untuk siswa			✓				
2.	Tampilan background yang digunakan pada media sudah sesuai untuk siswa				✓			
3.	Gambar yang ditampilkan di materi pengenalan huruf sudah sesuai dengan siswa			✓				
4.	Gambar yang ditampilkan di materi suku kata sudah sesuai dengan siswa				✓			
5.	Gambar yang ditampilkan di soal latihan sudah sesuai dengan siswa				✓			
6.	Audio yang digunakan dalam media pembelajaran sudah sesuai			✓				
7.	Audio mudah dipahami dan jelas			✓				

8.	Posisi menu pada media sudah sesuai				✓		
9.	Posisi Tipografi pada media sesuai				✓		
10.	Penggunaan huruf pada media sesuai				✓		
11.	Text yang digunakan dalam media pembelajaran sudah sesuai				✓		
12.	Jenis font yang di gunakan sudah sesuai					✓	
13.	Ukuran huruf yang di gunakan sudah sesuai					✓	
14.	Warna huruf yang di gunakan cukup kontras pada media					✓	
15.	Warna huruf pada media sudah sesuai					✓	
16.	Warna yang di pilih pada tampilan sudah sesuai			✓			
17.	Penempatan tombol <i>Button</i> pada media sudah sesuai					✓	
18.	Bentuk tombol <i>button</i> pada media sudah sesuai					✓	
19.	Tampilan background pada media sudah sesuai					✓	
20.	Tombol <i>Button</i> "HOME" pada media sudah sesuai					✓	

## Komentar

1. Kata lebih di pilih yang dehat dy lebih supan anak.
2. Kata pada i pastikan 1 kata bukan frase, Pertumbuhan ah usia 2-3 th
3. Pada huruf tertentu seperti Q, X di cari dalam bahasa Indonesia bukan asing
4. Berikan reward opt berupa audio / visual.
5. Gambar yg bergerak hanya pd gambar yang di tujus sjitdhe pd semua gambar
6. Suara di pertegas pd huruf yang akan di perkenalkan.
7. Suran penggunaan media tsb lebih tepat yg anak usia 4-6 th

Jakarta, 23 Januari 2017

Ahli Materi dan Media

*Eriva*  
Eriva Supriatni, SPd, MEd  
(19790416 200501 20051)

## Lampiran 6 - Instrumen Evaluasi Responden Siswa

### INSTRUMEN EVALUASI RESPONDEN - SISWA

Nama : .....

Asal Sekolah : .....

#### **Petunjuk :**

1. Bubuhkan tanda ceklist (✓) pada salah satu kolom jawaban yang sesuai.
2. Penilaian diberikan dengan rentangan mulai dari sangat tidak sesuai sampai dengan sangat sesuai, dengan angka sebagai berikut :

**5 = Sangat Sesuai**

**4 = Sesuai**

**3 = Cukup Sesuai**

**2 = Tidak Sesuai**

**1 = Sangat Tidak Sesuai**

Berikan komentar tambahan berupa kritik atau ungkapan kata lainnya pada kolom yang sudah disediakan

No.	Pernyataan	Tingkat Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media ini mudah di pahami oleh saya					
2	Materi yang disampaikan mudah dipahami oleh saya					
3	Saya dapat mengeja sebuah kata					
4	Saya dapat memahami materi sebuah kata					
5	Saya mengetahui benda/hewan yang diawali huruf A-Z					
6	Penjelasan materi mudah dipahami oleh saya					
7	Saya senang belajar menggunakan media ini					

8	Saya lebih mudah mengenal huruf dan suku kata dengan media ini					
9	Tampilan media menarik					
10	Saya mendapat pengetahuan tentang pengenalan huruf dan suku kata menggunakan media ini					
11	Saya dapat memahami soal latihan pada media ini					
12	Saya dapat mengerjakan soal latihan pada media ini					
13	Pengenalan Huruf ini sesuai untuk saya					
14	Saya dapat mendengar suara dengan jelas pada media ini					
15	Audio mudah dipahami dan jelas oleh saya					

## Lampiran 7 - Hasil Evaluasi Responden Siswa

### INSTRUMEN EVALUASI RESPONDEN - SISWA

Nama : MARIA  
Asal Sekolah : COGISAN 9

#### Petunjuk :

1. Bubuhkan tanda ceklist (✓) pada salah satu kolom jawaban yang sesuai.
2. Penilaian diberikan dengan rentangan mulai dari sangat tidak sesuai sampai dengan sangat sesuai, dengan angka sebagai berikut :

5	=	<b>Sangat Sesuai</b>
4	=	<b>Sesuai</b>
3	=	<b>Cukup Sesuai</b>
2	=	<b>Tidak Sesuai</b>
1	=	<b>Sangat Tidak Sesuai</b>

Berikan komentar tambahan berupa kritik atau ungkapan kata lainnya pada kolom yang sudah disediakan

No.	Pernyataan	Tingkat Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media ini mudah di pahami oleh saya					✓
2	Materi yang disampaikan mudah dipahami oleh saya				✓	
3	Saya dapat mengeja sebuah kata					✓
4	Saya dapat memahami materi sebuah kata				✓	
5	Saya mengetahui benda/hewan yang diawali huruf A-Z				✓	
6	Penjelasan materi mudah dipahami oleh saya				✓	
7	Saya senang belajar menggunakan media ini					✓
8	Saya lebih mudah mengenal huruf dan suku kata dengan media ini				✓	
9	Tampilan media menarik					✓
10	Saya mendapat pengetahuan tentang pengenalan huruf dan suku kata menggunakan media ini					✓

11	Saya dapat memahami soal latihan pada media ini					✓
12	Saya dapat mengerjakan soal latihan pada media ini				✓	
13	Pengenalan Huruf ini sesuai untuk saya				✓	
14	Saya dapat mendengar suara dengan jelas pada media ini				✓	
15	Audio mudah dipahami dan jelas oleh saya					✓

## INSTRUMEN EVALUASI RESPONDEN - SISWA

Nama : maulana  
 Asal Sekolah : CALISEUNG

**Petunjuk :**

1. Bubuhkan tanda ceklist (✓) pada salah satu kolom jawaban yang sesuai.
2. Penilaian diberikan dengan rentangan mulai dari sangat tidak sesuai sampai dengan sangat sesuai, dengan angka sebagai berikut :

5 = Sangat Sesuai  
 4 = Sesuai  
 3 = Cukup Sesuai  
 2 = Tidak Sesuai  
 1 = Sangat Tidak Sesuai

Berikan komentar tambahan berupa kritik atau ungkapan kata lainnya pada kolom yang sudah disediakan

No.	Pernyataan	Tingkat Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media ini mudah di pahami oleh saya					✓
2	Materi yang disampaikan mudah dipahami oleh saya				✓	
3	Saya dapat mengeja sebuah kata				✓	
4	Saya dapat memahami materi sebuah kata					✓
5	Saya mengetahui benda/hewan yang diawali huruf A-Z					✓
6	Penjelasan materi mudah dipahami oleh saya				✓	
7	Saya senang belajar menggunakan media ini				✓	
8	Saya lebih mudah mengenal huruf dan suku kata dengan media ini					✓
9	Tampilan media menarik					✓
10	Saya mendapat pengetahuan tentang pengenalan huruf dan suku kata menggunakan media ini					✓

11	Saya dapat memahami soal latihan pada media ini					✓
12	Saya dapat mengerjakan soal latihan pada media ini					✓
13	Pengenalan Huruf ini sesuai untuk saya				✓	
14	Saya dapat mendengar suara dengan jelas pada media ini				✓	
15	Audio mudah dipahami dan jelas oleh saya					✓

## INSTRUMEN EVALUASI RESPONDEN - SISWA

Nama : TASYA  
Asal Sekolah : CALISTUNG

**Petunjuk :**

1. Bubuhkan tanda ceklist (✓) pada salah satu kolom jawaban yang sesuai.
2. Penilaian diberikan dengan rentangan mulai dari sangat tidak sesuai sampai dengan sangat sesuai, dengan angka sebagai berikut :

5 = Sangat Sesuai  
4 = Sesuai  
3 = Cukup Sesuai  
2 = Tidak Sesuai  
1 = Sangat Tidak Sesuai

Berikan komentar tambahan berupa kritik atau ungkapan kata lainnya pada kolom yang sudah disediakan

No.	Pernyataan	Tingkat Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media ini mudah di pahami oleh saya					✓
2	Materi yang disampaikan mudah dipahami oleh saya				✓	
3	Saya dapat mengeja sebuah kata					✓
4	Saya dapat memahami materi sebuah kata					✓
5	Saya mengetahui benda/hewan yang diawali huruf A-Z				✓	
6	Penjelasan materi mudah dipahami oleh saya					✓
7	Saya senang belajar menggunakan media ini				✓	
8	Saya lebih mudah mengenal huruf dan suku kata dengan media ini				✓	
9	Tampilan media menarik					✓
10	Saya mendapat pengetahuan tentang pengenalan huruf dan suku kata menggunakan media ini					✓

11	Saya dapat memahami soal latihan pada media ini					✓
12	Saya dapat mengerjakan soal latihan pada media ini				✓	
13	Pengenalan Huruf ini sesuai untuk saya				✓	
14	Saya dapat mendengar suara dengan jelas pada media ini					✓
15	Audio mudah dipahami dan jelas oleh saya					✓

## Lampiran 8 - Script

### PEMBUKAAN

```
fscommand("fullscreen",true);

Mouse.hide();
```

### MENU UTAMA

```
stop();
fscommand("fullscreen",true);

bg_musik = new Sound();
bg_musik.attachSound("bgm");
bg_musik.start(0,1000);
bg_musik.setVolume(100);

Mouse.hide();

onEnterFrame = function(){
    mouse_mc._x = _xmouse;
    mouse_mc._y = _ymouse;
}
```

### MENU UTAMA BAGIAN ISI

#### PENGENALAN HURUF :

```
on (release) {
    gotoAndStop("HURUF", 1);
}
```

#### PENGENALAN SUKU KATA :

```
on (release) {
    gotoAndStop("SUKU KATA", 1);
}
```

#### SOAL LATIHAN :

```
on (release) {
    gotoAndStop("LATIHAN", 1);
}
```

#### INFORMASI :

```
on (release) {
    gotoAndStop("INFORMASI", 1);
}
```

## PENGENALAN HURUF

## HURUF A - Z

```
on (release) {
    gotoAndStop(1);
    _root.suaraAyam.stop();
    _root.suaraangklung.stop();
    _root.suaraayunan.stop();
    _root.suaraburung.stop();
    _root.suarabantal.stop();
    _root.suarabaju.stop();
    _root.suaracacing.stop();
    _root.suaracincin.stop();
    _root.suaracelana.stop();
    _root.suaradompel.stop();
    _root.suaradasi.stop();
    _root.suaradaging.stop();
    _root.suaraember.stop();
    _root.suaraeskrim.stop();
    _root.suaraelang.stop();
    _root.suarafoto.stop();
    _root.suaraflamminggo.stop();
    _root.suaraframbos.stop();
    _root.suaragelas.stop();
    _root.suaragarpu.stop();
    _root.suaragajah.stop();
    _root.suarahiu.stop();
    _root.suarahanduk.stop();
    _root.suaraharimau.stop();
    _root.suaraikatpinggang.stop();
    _root.suaraikatrambut.stop();
    _root.suaraikan.stop();
    _root.suarajangkrik.stop();
    _root.suarajerapah.stop();
    _root.suarajamdinding.stop();
    _root.suarakursi.stop();
    _root.suarakuda.stop();
    _root.suarakambing.stop();
    _root.suaralumba.stop();
    _root.suaralele.stop();
    _root.suaralemari.stop();
    _root.suarameja.stop();
    _root.suaramonyet.stop();
    _root.suaramangga.stop();
    _root.suaranasi1.stop();
    _root.suaranangka.stop();
}
```

```
_root.suaranas.stop();
_root.suaraobat.stop();
_root.suaraotak.stop();
_root.suaraorangan.stop();
_root.suarapisau.stop();
_root.suarapiring.stop();
_root.suarapisang.stop();
_root.suaraquran.stop();
_root.suaraquoll.stop();
_root.suaraqueen.stop();
_root.suararemot.stop();
_root.suararambutan.stop();
_root.suararautan.stop();
_root.suarasemangka.stop();
_root.suarasepatu.stop();
_root.suarasapi.stop();
_root.suaratelepon.stop();
_root.suaratelevisi.stop();
_root.suaratikus.stop();
_root.suaraular.stop();
_root.suaraudang.stop();
_root.suaraubi.stop();
_root.suaravasbunga.stop();
_root.suaravespa.stop();
_root.suaraviolin.stop();
_root.suarawaluh.stop();
_root.suarawayang.stop();
_root.suarawalet.stop();
_root.suaraxylophone.stop();
_root.suaraxantus.stop();
_root.suaraxenarthra.stop();
_root.suarayoyo.stop();
_root.suarayoghurt.stop();
_root.suarayoga.stop();
_root.suarazebra.stop();
_root.suarazaitun.stop();
_root.suarazamzam.stop();

_root.bg_musik.start(0,1000);
}
```

## SUKU KATA

<pre> BUKU : on (release) {   gotoAndStop(1);   _root.suarabuku.stop();    _root.bg_musik.start(0,1000); } </pre>
<pre> SAPI : on (release) {   gotoAndStop(1);   _root.suarasapii.stop();    _root.bg_musik.start(0,1000); } </pre>
<pre> NASI : on (release) {   gotoAndStop(1);   _root.suarasapii.stop();    _root.bg_musik.start(0,1000); } </pre>
<pre> RUMAH : on (release) {   gotoAndStop(1);   _root.suararumaah.stop();    _root.bg_musik.start(0,1000); } </pre>

## SOAL LATIHAN

<pre> benar_btn.onRelease = function(){   nilai+=10;   nextFrame(); }  salah_btn.onRelease = function(){   nilai+=0;   nextFrame(); }  salah2_btn.onRelease = function(){   nilai+=0; } </pre>
--

```
nextFrame();  
}
```

#### INFORMASI

##### MENU PROFILE :

```
on (release) {  
    gotoAndStop("PROFILE", 1);  
}
```

##### MENU DOSEN PEMBIMBING :

```
on (release) {  
    gotoAndStop("DOSEN PEMBIMBING", 1);  
}
```

##### MENU LINK :

```
on (release) {  
    gotoAndStop("LINK", 1);  
}
```

##### MENU :

```
on (release) {  
    gotoAndStop("MENU", 1);  
}
```

## Lampiran 9 - Uji Penelitian



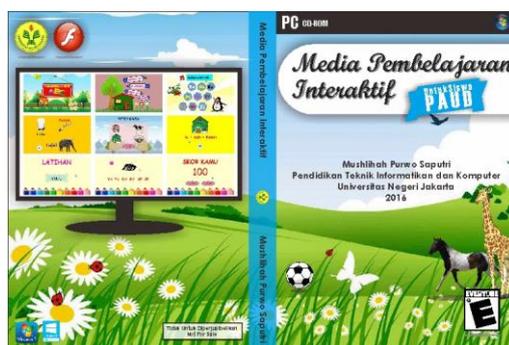
**Gambar L9.1 Pengujian Produk**

## Lampiran 10 - Produk Akhir Hasil Penelitian

### PRODUK HASIL PENELITIAN

#### MEDIA PEMBELAJARAN EDUKASI PENGENALAN HURUF DAN SUKU KATA UNTUK SISWA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)

Hasil produk penelitian yang telah dikembangkan adalah berupa media pembelajaran berbasis flash untuk membantu anak dalam pengenalan huruf dan suku kata untuk siswa pendidikan anak usia dini (PAUD). Media tersebut dikemas ke dalam sebuah CD yang berisi Paket Program instalasi media tersebut, Berikut adalah gambar CD media pembelajaran Pengenalan huruf dan pengenalan suku kata :



**Cover CD Media Pengenalan Huruf  
dan Suku Kata**



**CD Media Pengenalan Huruf  
dan Suku Kata**

CD berisi paket program yang didalamnya terdapat Setup media edukasi Pengenalan Huruf dan Suku Kata, panduan instalasi dan troubleshooting. Saat CD dimasukkan ke CD/DVD drive, program akan otomatis muncul untuk memulai penginstallan media edukasi pengenalan huruf dan suku kata. Setelah selesai proses instalasi, user dapat menggunakan media edukasi pengenalan huruf dan pengenalan suku kata dengan klik ikon start menu.

## RIWAYAT HIDUP



Nama Lengkap Mushlihah Purwo Saputri. Dilahirkan di Jakarta pada tanggal 20 Maret 1994 dari pasangan Purwanto dan Iis Erlyn Lusiana. Penulis adalah anak tunggal. Penulis berkebangsaan Indonesia dan selama kuliah tinggal bersama orangtua di Jl. Cililitan Besar RT 05/ RW 003, Kebon Pala, Makasar, Jakarta Timur.

Penulis menempuh pendidikan formalnya di TK Trikari, Jakarta Timur (1999-2000), kemudian melanjutkan ke SDN Kramat Jati 010 Petang, Jakarta Timur (2000-2006), kemudian melanjutkan ke SMPN 80 Halim Perdana Kusuma, Jakarta Timur (2006-2009), dan SMA Angkasa 2 Halim Perdana Kusuma, Jakarta Timur (2009-2012). Pada Tahun 2012, penulis lolos seleksi masuk Universitas Negeri Jakarta melalui jalur SNMPTN Mandiri dan diterima di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik. Penulis mengikuti program PKL (Praktek Kerja Lapangan) di Kementerian Komunikasi dan Informatika dan mengikuti program PKM (Praktek Keterampilan Mengajar) di SMK Dewi Sartika Jakarta Timur. Dalam menyelesaikan studinya, penulis mengerjakan sebuah penelitian untuk pengerjaan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Contextual Teaching And Learning (CTL) Untuk Siswa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)” Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Flash Untuk Membantu Siswa belajar dalam pengenalan huruf di kehidupan nyata sebagai syarat untuk mendapat gelar sarjana.