

## BAB IV

### HASIL PENGEMBANGAN

#### A. Deskripsi Hasil Prosedur Pengembangan

Pengembangan yang dilakukan melalui 5 tahap sesuai model ADDIE menurut Reiser, berikut hasil dari tiap tahapan tersebut diantaranya:

##### 1. Tahap Analisis

Pada tahap ini, pengembang telah melakukan analisis kebutuhan, analisis peserta didik, analisis situasi/lingkungan belajar, analisis tugas, analisis materi untuk mengetahui secara jelas spesifikasi *multimedia kits* yang akan dibuat. Berikut hasilnya:

##### a. Analisis Kebutuhan

Tahap awal yang pengembang lakukan adalah menganalisis kebutuhan melalui metode wawancara dengan guru Kelompok B TK Taman Pendidikan Kencana. Dari hasil wawancara yang dilakukan, pengembang mendapatkan data sebagai berikut:

- 1) Mayoritas siswa menyukai penyampaian materi dengan menggunakan alat permainan edukatif.
- 2) Kendala yang dihadapi guru selama proses pembelajaran berupa kurangnya media pembelajaran yang ada di sekolah. Dalam proses pembelajaran, sekolah hanya menggunakan

mainan lilin (*clay*), kertas origami, poster, majalah TK dan *fotocopy*-an soal.

- 3) Media pembelajaran yang dibutuhkan adalah media pembelajaran yang bisa menciptakan suasana yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Contoh mediana seperti alat permainan edukatif. Sehingga dengan adanya alat permainan edukatif bisa membuat siswa tertarik dan tidak mudah bosan dalam belajar.

#### **b. Analisis Peserta Didik**

Berdasarkan wawancara dengan guru Kelompok B TK Taman Pendidikan Kencana, maka karakteristik siswa Kelompok B adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa kelompok B di TK Taman Pendidikan Kencana rata-rata berusia 5-6 tahun.
- 2) Perkembangan kemampuan berbahasa siswa kelompok B TK TP Kencana, antara lain:
  - Tingkat kepercayaan diri dalam hal mengutarakan pengalaman masih dimotivasi guru.
  - Harus dimotivasi dalam mendengarkan informasi yang disampaikan guru mengenai pembelajaran yang sedang berlangsung.

3) Kemampuan berbahasa yang dimiliki siswa kelompok B TK

TP Kencana, antara lain:

- Siswa sudah mengenal dan dapat menuliskan abjad dari A-Z, serta dapat menuliskan namanya sendiri.
- Siswa sudah mampu membaca 5-7 kalimat sederhana.
- Perbendaharaan kata siswa dalam hal bagian-bagian tubuh manusia masih kurang. Siswa terkadang salah menyebutkan bagian-bagian tubuh manusia.
- Dalam hal sosial emosi, peserta didik di motivasi pada saat mengantri, merapihkan mainan, bekerjasama, meminjamkan barang miliknya dan berbagi.

4) Secara keseluruhan, siswa kelompok B TK Taman

Pendidikan Kencana memiliki gaya belajar campuran. Gaya belajar campuran adalah gaya belajar dimana siswa kadang bertipe auditorial sekaligus visual dan atau juga kinestetik, atau hanya kinestetik dan visual. Ketika anak melakukan kegiatan bermain, semua alat indera dan kinestetiknya akan dimanfaatkan secara maksimal. Itulah sebabnya *multimedia kits* ini merupakan media pembelajaran yang paling tepat diberikan pada anak usia dini, karena disamping menyenangkan buat siswa, juga akan memaksimalkan penginderaan siswa, sehingga mampu memberikan informasi pengetahuan sebanyak-banyaknya pada siswa.

### **c. Analisis Situasi/Lingkungan Belajar**

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan observasi lingkungan pembelajaran di TK Taman Pendidikan Kencana mengenai kelengkapan sarana dan prasarana dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, pengembang mendapatkan data sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran berlangsung dari hari Senin-Jumat selama 4 jam dengan waktu istirahat 30 menit. Dimulai dari pukul 07.30 WIB-11.30 WIB.
- 2) Tema yang paling sulit dipahami oleh siswa Kelompok B ialah tema tentang Diri Sendiri dengan subtema Bagian Tubuh Manusia dan Fungsinya. Banyak siswa kelompok B yang memperoleh bintang rendah pada materi ini. Perbendaharaan skata siswa tentang bagian tubuh manusia dan fungsinya masih sedikit. Siswa masih sering salah dalam menyebutkan bagian tubuh manusia dan fungsinya. Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, diantaranya yaitu metode belajar yang monoton pada proses belajar, terbatasnya sumber belajar, dan juga kurangnya variasi media pembelajaran di kelas. Hal ini membuat siswa merasa kurang termotivasi untuk mempelajari pelajaran tersebut dan menjadi salah satu

penghambat bagi siswa dalam menyerap materi dengan baik.

- 3) Kendala yang dihadapi berupa kurangnya media pembelajaran yang ada di sekolah.
- 4) Pada saat mengajarkan materi tentang Bagian Tubuh Manusia dan Fungsinya, guru hanya menggunakan media poster bergambar bagian tubuh manusia. Media pembelajaran poster tidak cukup untuk mengajarkan materi tentang Bagian Tubuh Manusia dan Fungsinya. Hal ini karena penyajian poster hanya berupa unsur visual, jadi kemampuan menyimak dan mendengar siswa sangat kurang. Selain itu, umumnya metode pembelajaran di TK merupakan metode bermain. Jadi jika hanya mengandalkan poster saja, siswa jadi cepat bosan dan tidak bersemangat.
- 5) Bentuk penyajian media pembelajaran yang sesuai untuk siswa ialah media pembelajaran berupa alat permainan edukatif yang bisa membuat suasana belajar menjadi menyenangkan. Sehingga siswa menjadi tertarik dengan materi yang diajarkan.
- 6) Fasilitas yang tersedia di kelas terdiri dari 1 buah komputer, 1 buah LCD proyektor, 3 buah sakelar listrik dan 2 kabel roll listrik. Dengan adanya fasilitas pendukung tersebut, maka

memungkinkan apabila menggunakan *multimedia kits* ini untuk pembelajaran di kelas.

Hasil dari analisis situasi/lingkungan belajar dapat disimpulkan bahwa sangat memungkinkan apabila digunakan media pembelajaran berupa *multimedia kits* untuk pembelajaran di kelas. Selain itu, didapatkan pula perumusan tujuan pembelajaran umum (TIU) untuk dikembangkan dalam *multimedia kits*. TIU yang dirumuskan yaitu: Setelah mempelajari materi ini, peserta didik TK B akan dapat menjelaskan bagian-bagian tubuh manusia dan fungsinya.

#### **d. Analisis Tugas**

Berdasarkan hasil diskusi dengan guru Kelompok B TK Taman Pendidikan Kencana, maka kemampuan yang harus dimiliki siswa Kelompok B agar tujuan pembelajaran umum (TIU) dapat tercapai, antara lain:

- 1) Siswa dapat menyebutkan bagian tubuh manusia
- 2) Siswa dapat menyusun huruf bagian tubuh manusia
- 3) Siswa dapat menyebutkan fungsi bagian tubuh manusia
- 4) Siswa dapat menjelaskan fungsi bagian tubuh manusia

Hasil dari analisis tugas ini kemudian akan dirumuskan ke dalam tujuan pembelajaran khusus (TIK).

### e. Analisis Materi

Dalam analisis materi didapatkan hasil berupa tabel ragam pengetahuan, sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Ragam Pengetahuan**

Tema : Diri Sendiri

Subtema : Bagian Tubuh Manusia

Sasaran : Siswa TK kelompok B (Usia 5-6 tahun),

Semester 2

Tujuan Pembelajaran Umum (TIU)	Tujuan Pembelajaran Khusus (TIK)	Ranah Kognitif	Ragam Pengetahuan	Strategi Pembelajaran	
				Metode	Media
Setelah mempelajari materi ini peserta didik TK B akan dapat menyebutkan bagian tubuh manusia dan fungsinya	Apabila diberikan <i>puzzle</i> huruf, peserta didik dapat menyebutkan bagian tubuh manusia tersebut dengan benar 80%.	C1	Fakta	Bermain	<i>Puzzle</i> Huruf
	Apabila diberikan <i>puzzle</i> huruf dan teka-teki silang,	C1	Fakta	Bermain	<i>Puzzle</i> Huruf, Teka-

	peserta didik dapat menyusun huruf dari bagian tubuh manusia tersebut dengan benar 80%.				teki Silang
	Apabila diberikan teka-teki silang dan media audiovisual, peserta didik dapat menyebutkan bagian tubuh tersebut dengan benar 80%.	C1	Fakta	Bermain	Teka-teki Silang, Media audiovis ual
	Apabila diberikan media audiovisual, peserta didik dapat menjelaskan fungsi bagian tubuh tersebut	C2	Konsep	Bermain	Media audiovis ual

	dengan benar 80%.				
--	----------------------	--	--	--	--

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, analisis peserta didik, analisis situasi/lingkungan belajar, analisis tugas, dan analisis materi, maka diperoleh hasil bahwa dibutuhkan sebuah media pembelajaran berupa *multimedia kits* yang terdiri atas *puzzle* huruf, teka-teki silang dan media audiovisual untuk mendukung proses pembelajaran. *Multimedia kits* cocok digunakan karena mampu membuat suasana belajar menjadi aktif dan menyenangkan. Sehingga membuat siswa menjadi antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak karena *multimedia kits* ini membuat anak menjadi aktif dalam mendengarkan, membaca, dan berbicara.

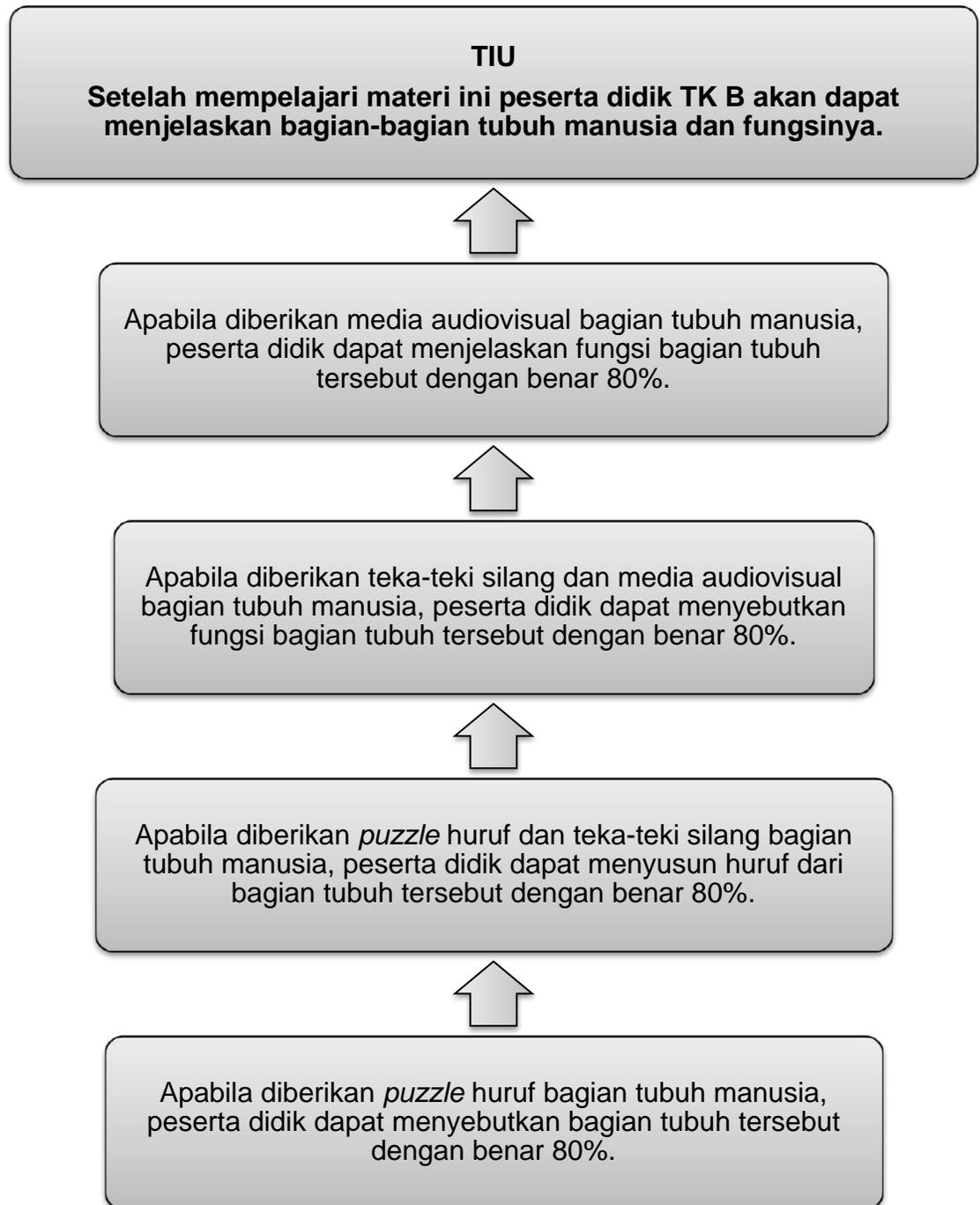
## 2. Tahap Desain

Bila semua informasi dari analisis telah didapatkan dan telah membuat keputusan yang diperlukan, tahapan selanjutnya yaitu tahap desain. Ada beberapa hal yang harus dilakukan dalam tahapan ini, antara lain:

### **a. Menentukan Kompetensi Khusus**

Kompetensi khusus yang harus dimiliki oleh siswa TK B tertuang dalam Tujuan Pembelajaran Khusus (TIK). Tujuan Instruksional Khusus (TIK) ini digambarkan secara hirarkis yaitu bersifat berjenjang dari bawah ke atas. Untuk menguasai tujuan pembelajaran yang bersifat umum, siswa harus menguasai terlebih dahulu tujuan pembelajaran khusus (TIK) yang ada dibawahnya. Berikut penggambaran kompetensi khusus yang tertuang dalam peta kompetensi:

Tabel 4.2 Peta Kompetensi



### **b. Menyusun Strategi Pembelajaran**

Setelah tujuan-tujuan pembelajaran ditentukan, selanjutnya pengembang bersama dengan guru TK B menyusun strategi pembelajaran yang akan digunakan. Strategi pembelajaran tertuang dalam Rencana Kegiatan harian (RKH). RKH yang disusun terdiri dari kegiatan pembelajaran yang didalamnya terdapat kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Di dalam RKH juga terdapat sentra kegiatan, sentra kegiatan yang digunakan untuk siswa TK seperti kegiatan religi/keagamaan, seni, dan bahasa. Selanjutnya, di dalam RKH juga tertuang alat/sumber belajar, metode, dan evaluasi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil RKH terlampir.

### **c. Menyusun penilaian belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran**

Bentuk penilaian belajar untuk siswa TK B yang dikembangkan berupa nontes. Hal ini dikarenakan ada beberapa kemampuan dan kemajuan belajar siswa TK yang tidak mampu diungkap hanya dengan menggunakan tes saja. Penilaian belajar yang dibuat mengacu pada tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya. Jenis penilaian yang digunakan terdiri dari tes lisan dan tes tertulis. Pada tes lisan, siswa menjawab langsung pertanyaan yang

diajukan oleh guru. Hal ini untuk melatih kemampuan berbicara siswa. Sedangkan pada tes tertulis, siswa menulis jawaban pada lembar yang telah disediakan. Bentuk penilaian tes tertulis yang dibuat terdiri dari soal menyusun huruf dan soal menghubungkan. Penilaian belajar ini akan digunakan untuk *pretest* dan *posttest*. Bentuk penilaian belajar terlampir.

#### **d. Menyusun Garis Besar Isi Media (GBIM)**

Hasil dari penyusunan Garis Besar Isi Media (GBIM) antara lain tujuan pembelajaran, subtema yang akan dipelajari, sentra kegiatan, strategi pembelajaran meliputi metode, media, dan waktu; alokasi kemampuan siswa yang terdiri dari teori (kognitif) dan praktek (psikomotor); serta pustaka. Hasil GBIM terlampir.

#### **e. Menyusun *Storyboard***

*Storyboard* yang dibuat dalam pengembangan *multimedia kits* ini adalah dalam bentuk naskah. Menyusun *storyboard* dilakukan dengan menggambarkan ide awal ke dalam sketsa kasar beserta detail kata-kata atau petunjuk yang akan dimunculkan dalam masing-masing media yang terdapat di dalam *multimedia kits*. Pada *storyboard puzzle* huruf dan teka-teki silang menggunakan naskah jenis 2 kolom yang terdiri

dari kolom tampilan layar dan kolom keterangan tampilan. Pada kolom tampilan layar terdiri dari penjabaran tampilan visual dari *puzzle* huruf dan teka-teki silang. Kolom keterangan tampilan berisi tentang penjabaran tampilan layar pada *puzzle* huruf dan teka-teki silang.

Pada *storyboard* media audiovisual menggunakan naskah jenis 4 kolom yang terdiri dari kolom tampilan layar, kolom keterangan tampilan, kolom keterangan isi, dan kolom keterangan narasi/suara. Naskah yang dibuat berdasarkan jenis kolom ini digunakan untuk memudahkan pengembang dalam membuat *multimedia kits*. Hasil *storyboard* terlampir.

### **3. Tahap Pengembangan**

Hasil dari tahap pengembangan ini adalah *multimedia kits* dengan karakteristik sebagai berikut:

#### **a. Nama Produk**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu sebuah *multimedia kits* yang terdiri dari *puzzle* huruf, teka-teki silang dan media audiovisual. Nama produk ini adalah “Asyiknyaaa.... Mengenal Bagian Tubuh Manusia”. Materi yang dimuat dalam *multimedia kits* ini antara lain tentang nama bagian tubuh manusia dan fungsinya.

## b. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan adalah *multimedia kits* berupa *puzzle* huruf, media audiovisual, dan teka-teki silang. Berikut ini spesifikasi dari *multimedia kits* yang dikembangkan:

### 1) *Puzzle* Huruf dan Teka-teki Silang

*Puzzle* huruf dan teka-teki silang yang terdapat di *multimedia kits* ini dikemas di dalam satu tempat yang sama dengan spesifikasi sebagai berikut:

- Ukuran Papan: ukuran papan yang digunakan dalam *puzzle* huruf dan teka-teki silang ini adalah 44 cm x 30 cm.
- Ukuran kertas: ukuran kertas yang digunakan untuk mencetak gambar di *puzzle* huruf dan teka-teki silang ini adalah kertas A3+.
- Jenis kertas: jenis kertas yang digunakan untuk mencetak *puzzle* huruf dan teka-teki silang ini adalah kertas art paper 150 gr/m<sup>2</sup>.
- Ukuran huruf: Huruf-huruf yang digunakan dalam *puzzle* huruf dan teka-teki silang ini dicetak kemudian dilem dikayu kecil dengan ukuran 2cm x 2cm.

- Jenis Lampu: Jenis lampu yang digunakan dalam *puzzle* huruf berupa lampu led berwarna hijau dengan kapasitas 3 watt.
- Jenis Baterai: Baterai yang digunakan untuk memainkan *puzzle* huruf ini adalah 2 buah baterai dengan ukuran AA .

## 2) Media Audiovisual

Media audiovisual ini dibuat dalam format .exe sehingga memungkinkan komputer lain untuk bisa menggunakannya. Berikut ini spesifikasi sistem produk media audiovisual yang telah dikembangkan:

- Nama File : *Multimedia Kits* Bagian Tubuh Manusia
- Tipe File : Application (.exe)
- Deskripsi : Menggunakan Adobe Flash Player 10.1
- Resolusi Gambar: 800 x 600 dpi

Dari spesifikasi program yang akan dijalankan, produk ini membutuhkan komputer dengan spesifikasi minimum sebagai berikut:

- Prosesor Intel Pentium III ke atas atau yang sejenis (dianjurkan Pentium IV)

- Sistem operasi yang digunakan yaitu *Windows* 98SE/2000/ME/NT/ XP/Vista/7 (PC) atau *MacOS* 9/X/Tiger (Mac).
- Memori/RAM minimal 128 MB (dianjurkan 128 MB ke atas).
- Kecepatan CD-Room minimal 16x (dianjurkan 52x).
- Jenis monitor SVGA resolusi 800x600 pixel dengan 16-bit warna.
- Perangkat keras lain yang dibutuhkan: *mouse*, *keyboard*, *speaker*, atau *headset*.

### 3) Buku Panduan

Buku panduan ini diperuntukkan untuk guru yang berfungsi untuk memberi petunjuk kepada guru dalam memainkan *multimedia* kits. Berikut ini spesifikasi buku panduan yang dikembangkan:

- Jumlah halaman : Buku panduan ini terdiri dari 21 halaman.
- Ukuran Buku : Buku panduan ini berukuran B5.
- Jenis Kertas : Pada bagian *cover* depan dan sampul belakang buku panduan, jenis kertas yang digunakan adalah kertas super glossy photo paper 230 gr/mm<sup>2</sup>. Pada bagian isi buku panduan ini dicetak dikertas *condorde* 90 gr/mm<sup>2</sup>.

#### **4. Tahap Implementasi**

Produk berupa *multimedia kits* diimplementasikan di Taman Kanak-kanak Taman Pendidikan Kencana dengan responden siswa TK B dan dibantu oleh guru dalam memainkannya. Selain itu, produk ini juga diimplementasikan kepada para ahli untuk mendapatkan penilaian secara objektif. Sehingga kegiatan selanjutnya setelah tahap implementasi adalah melakukan penilaian produk pada tahap evaluasi.

#### **5. Tahap Evaluasi**

Evaluasi yang digunakan pada pengembangan ini adalah evaluasi formatif. Tujuan dari evaluasi formatif adalah untuk mendapatkan saran/masukan pada proses yang dilakukan di tiap tahap sehingga dapat meminimalisasi kesalahan dan mengoptimalkan kualitas produk yang dihasilkan. Saran/masukan yang diterima kemudian ditinjau kembali untuk dilakukan perbaikannya. Selain evaluasi di tiap tahap, pada bagian akhir dilakukan ujicoba untuk menilai produk. Hasil ujicoba dalam pengembangan ini meliputi hasil ujicoba ahli (*expert review*), *one to one evaluation*, *small group*, dan *field test*. Berikut rinciannya:

##### **a. Hasil Ujicoba Ahli (*Expert Review*)**

Pengembangan ini melibatkan tiga orang ahli yaitu ahli materi untuk menilai materi yang terdapat di dalam *multimedia*

*kits*, ahli desain pembelajaran untuk menilai perencanaan pembelajaran yang dilakukan, dan ahli media untuk menilai produk *multimedia kits* dalam aspek prinsip desain pesan dan unsur audio. Berikut merupakan penjelasan masing-masing ahli:

### 1) Ahli Materi

Dalam pengembangan ini ahli materi pembelajaran memberikan penilaian terhadap materi yang terdapat dalam produk yang dikembangkan. Berikut hasil rekapitulasi rata-rata untuk materi pembelajaran, adapun penilaian rinci setiap aspek terdapat pada lampiran:

**Tabel 4.3 Evaluasi Ahli Materi Pembelajaran**

Aspek	Rata-rata Per Aspek	Keterangan
Relevansi (Kesesuaian)	3,6	Sangat Baik
Konsistensi (Keajegan)	3,75	Sangat Baik
Adequacy (Kecukupan)	3,5	Sangat Baik
<b>Rata-rata Keseluruhan</b>	<b>3,61</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan data di atas diketahui bahwa dalam aspek relevansi (kesesuaian), materi yang terdapat di dalam *multimedia kits* ini sangat baik dan sesuai dengan kompetensi dasar TK, indikator, tema, sub tema, tujuan pembelajaran, tahapan kegiatan pembelajaran, metode pembelajaran, evaluasi, alokasi waktu, dan kemutakhiran ilmu pengetahuan.

Dalam aspek konsistensi (keajegan), materi yang terdapat dalam *multimedia kits* ini sangat baik dan konsisten dengan indikator, tema, sub tema, dan kebenaran materi pembelajaran berdasarkan disiplin ilmu. Dan dalam aspek *adequacy* (kecukupan), materi yang terdapat dalam *multimedia kits* ini sangat baik dan sesuai dengan pencapaian tujuan pembelajaran serta sistematis dalam hal urutan penyajian materi.

Berdasarkan rata-rata keseluruhan penilaian ahli materi pembelajaran diperoleh rata-rata 3,61. Hal ini dapat diartikan bahwa materi pembelajaran yang sedang dikembangkan dinilai sangat baik oleh ahli. Selain penilaian di atas, ahli materi juga memberikan saran-saran agar produk menjadi semakin baik dan dapat menjadi produk yang berkualitas. Masukan tersebut yaitu:

**Tabel 4.4 Saran dan Revisi Ahli Materi**

Masukan/saran	Revisi
Sebelum memulai pembelajaran dengan menggunakan <i>multimedia kits</i> sebaiknya dimulai dengan menyanyikan lagu sesuai tema	Pada tahap pembukaan, setelah berdoa, anak-anak dibimbing oleh guru untuk menyanyikan lagu Dua Mata Saya dan Panca Indera. Hasil revisi ini dicantumkan ke dalam prosedur pemanfaatan.

Kalau bisa ada lebih banyak lagi bagian-bagian tubuh manusia dan fungsinya	Terbatasnya waktu pengembangan, sehingga hanya terbatas 8 bagian tubuh manusia dan fungsinya saja yang dikembangkan dalam <i>multimedia kits</i> ini.
--	---

## 2) Ahli Desain Pembelajaran

*Expert review* yang dilakukan oleh ahli desain pembelajaran atas *multimedia kits* ini menghasilkan data rekapitulasi sebagai berikut:

**Tabel 4.5 Rekapitulasi Ahli Desain Pembelajaran**

Aspek	Rata-rata Per Aspek	Keterangan
Tujuan Pembelajaran	4	Sangat Baik
Isi atau Materi	4	Sangat Baik
Metode	4	Sangat Baik
Media	4	Sangat Baik
Evaluasi	3,67	Sangat Baik
<b>Rata-rata Keseluruhan</b>	<b>3,93</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan rekapitulasi data di atas, diketahui bahwa dalam aspek tujuan pembelajaran, kesesuaian penulisan tujuan pembelajaran sudah sangat baik. Dalam aspek kesesuaian isi kegiatan pembelajaran sudah sangat baik. Dalam aspek media pembelajaran diketahui bahwa *multimedia kits* yang

dikembangkan sudah sangat baik. Dan dalam aspek evaluasi, diketahui bahwa evaluasi yang digunakan untuk menilai hasil belajar siswa sudah sangat baik.

Berdasarkan rata-rata keseluruhan penilaian ahli desain pembelajaran diperoleh rata-rata 3,93. Hal ini dapat diartikan bahwa desain pembelajaran berupa RKH, GBIM, *storyboard* dan tes penilaian hasil belajar dinilai sangat baik oleh ahli.

Selain penilaian di atas, ahli desain pembelajaran juga memberikan saran-saran agar proses pembelajaran dengan menggunakan *multimedia kits* ini menjadi semakin baik. Masukan tersebut antara lain:

**Tabel 4.6 Saran dan Revisi Ahli Desain Pembelajaran**

Masukan/Saran	Revisi
Pada RKH, kegiatan istirahat tidak perlu dimasukkan.	Menghilangkan kegiatan istirahat pada RKH.  Mencantumkan 3 kegiatan pembelajaran pada RKH yaitu berupa kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup.
Pada RKH, kegiatan penutup harus tertulis evaluasi hasil belajar. Hal ini diperlukan untuk menilai hasil belajar siswa setelah memainkan <i>multimedia</i>	Menuliskan kegiatan evaluasi pada kegiatan penutup di dalam RKH.

<i>kits.</i>	
Pada lembar evaluasi, potongan visual dada dan perut harus diperjelas.	Pemberian <i>frame</i> /bingkai pada lembar <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> siswa.
Pemberian sumber pustaka pada buku panduan penggunaan <i>multimedia kits</i>	Memberikan sumber pustaka pada buku panduan penggunaan <i>multimedia kits</i>

### 3) Ahli Media

Ahli media dalam pengembangan ini melakukan penilaian terhadap dua jenis media yaitu media pembelajaran sederhana yang terdiri dari *puzzle* huruf dan teka-teki silang dan media pembelajaran audiovisual. Berikut merupakan tabel rekapitulasi dari ahli media:

**Tabel 4.7 Rekapitulasi Ahli Media Sederhana**

Aspek	Rata-rata Per Aspek	Keterangan
Prinsip Desain Pesan	3,625	Sangat Baik
<b>Rata-rata Keseluruhan</b>	<b>3,625</b>	<b>Sangat Baik</b>

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata keseluruhan evaluasi ujicoba ahli media sederhana pada *multimedia kits* ini mencapai nilai 3,625. Dengan kata lain, media sederhana berupa *puzzle* huruf dan teka-teki silang yang terdapat pada *multimedia kits* ini dapat dikatakan sangat baik.

Selain penilaian di atas, ahli media sederhana juga memberikan saran-saran agar produk *multimedia kits* ini menjadi semakin baik. Masukan tersebut antara lain:

**Tabel 4.8 Saran dan Revisi Ahli Media Sederhana**

Masukan/Saran	Revisi
Penempelan dibuat lebih rapi dan kuat supaya tidak lepas-lepas	Menempelkan kembali poster dan huruf-huruf dengan lebih rapi
Huruf-huruf dibuat dalam dua versi yaitu huruf besar dan huruf kecil	Mendesain dan mencetak huruf kecil.
Ukuran huruf diperbesar	Memperbesar ukuran huruf
Penjelasan fungsi lampu diberi keterangan	Menambahkan fungsi lampu di buku panduan

Selain melakukan penilaian terhadap puzzle huruf dan teka-teki silang, ahli media juga melakukan penilaian terhadap media audiovisual yang terdapat pada *multimedia kits* ini. Berikut merupakan tabel rekapitulasi dari ahli media:

**Tabel 4.9 Rekapitulasi Ahli Media Audiovisual**

Aspek	Rata-rata Per Aspek	Keterangan
Prinsip Desain Pesan	3,625	Sangat Baik
Unsur Audio	3,5	Sangat baik
<b>Rata-rata Keseluruhan</b>	<b>3,56</b>	<b>Sangat Baik</b>

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata keseluruhan evaluasi ujicoba ahli media audiovisual pada *multimedia kits* ini mencapai nilai 3,56. Dengan kata lain, media audiovisual yang terdapat pada *multimedia kits* ini dapat dikatakan sangat baik.

Selain penilaian di atas, ahli media audiovisual juga memberikan saran-saran agar produk *multimedia kits* ini menjadi semakin baik. Masukan tersebut antara lain:

**Tabel 4.10 Saran dan Revisi Ahli Media Audiovisual**

Masukan/Saran	Revisi
Sebaiknya menggunakan gambar utuh pada bagian tubuh manusia.	Mencari refrensi gambar utuh bagian tubuh manusia kemudian mengimport atau memasukkan gambar tersebut ke dalam media audiovisual.
Tulisan pada “kliklah bagian tubuh” dibuat lebih mencolok.	Tulisan “kliklah bagian tubuh” diberi efek berkelap-kelip

#### **b. Hasil Ujicoba Responden**

Pada ujicoba responden, pengembang melakukan *one to one evaluation*, *small group evaluation*, dan *field test*. Berikut hasil ujicoba pada masing-masing tahap evaluasi:

### 1) *One to One Evaluation*

Ujicoba *one to one evaluation* dilakukan terhadap 3 orang siswa TK Kelompok B. Pemilihan 3 orang siswa berdasarkan tingkat kecerdasan yang mereka miliki, diantaranya 1 orang siswa dengan tingkat kecerdasan tinggi, 1 orang siswa dengan tingkat kecerdasan sedang, dan 1 orang siswa dengan tingkat kecerdasan rendah. Ujicoba perorangan ini dilakukan secara individu. Setiap anak diminta untuk memainkan *multimedia kits* ini. Setelah selesai, anak diminta untuk mengisi instrumen yang disediakan. Pengisian instrumen didampingi oleh guru dan pengembang. Instrumen ini kemudian dihitung dengan menggunakan skala guttman. Berikut merupakan tabel rekapitulasi *one to one evaluation*:

**Tabel 4.11 Rekapitulasi *One to One Evaluation***

Aspek	No. Butir	Nama Siswa			Rata-rata Per aspek
	Soal	Jojo	Randi	Aira	
Konten	1	1	1	1	100 %
	2	1	1	1	
Desain Instruksional	3	1	1	1	100 %
	4	1	1	1	
Pengelolaan Navigasi	5	1	1	0	83.3 %
	6	1	1	1	
Tampilan	7	1	1	1	100 %

	8	1	1	1	
Grafis, video, dan audio	9	1	1	1	100 %
	10	1	1	1	
<b>Rata-rata keseluruhan</b>					<b>96.66 %</b>

Dari tabel rekapitulasi *one to one* di atas diketahui bahwa dalam hal penyajian konten, semua anak (100%) mengerti materi pelajaran yang diberikan. Dalam hal desain pembelajaran, semua anak (100%) bisa senang memainkan *multimedia kits* sehingga mereka bisa menyelesaikan semua pertanyaan dalam *multimedia kits* ini. Dalam hal pengelolaan navigasi sebagian besar anak (83.3%) mengaku bahwa *multimedia kits* ini mudah digunakan. Dalam hal tampilan, semua anak (100%) mengakui bahwa warna yang digunakan pada *multimedia kits* ini menarik dan juga tulisan pada *multimedia kits* ini terlihat dengan jelas. Dan dalam hal grafis, video, dan audio semua anak (100%) mengakui bahwa gambar pada *multimedia kits* ini terlihat bagus serta suara yang terdapat dalam media audiovisual terdengar dengan jelas.

Berdasarkan perhitungan rata-rata secara keseluruhan pada rekapitulasi *one to one* diketahui bahwa hampir semua anak (96.66%) bisa memainkan dan mempelajari materi yang

terdapat pada *multimedia kits* ini. Berdasarkan perhitungan tersebut, maka tahap ujicoba dapat dilanjutkan ke tahap ujicoba *small group*.

## 2) Hasil Ujicoba *Small Group*

Setelah melakukan *one to one*, maka tahapan selanjutnya adalah melakukan ujicoba kelompok kecil (*small group*). Ujicoba *small group* ini dilakukan pada 5 orang siswa Kelompok B TK TP Kencana yang dipilih secara acak. Berikut merupakan tabel rekapitulasi *small group*:

**Tabel 4.12 Rekapitulasi *Small Group***

Aspek	No.	Nama Siswa					Rata-rata Per aspek
	Butir Soal	Yusuf	Chaira	Karina	Rizki	Salma	
Konten	1	1	1	1	1	1	100 %
	2	1	1	1	1	1	
Desain Pembelajaran	3	1	1	1	1	1	100 %
	4	1	1	1	1	1	
Pengelolaan Navigasi	5	1	0	0	1	0	70 %
	6	1	1	1	1	1	
Tampilan	7	1	1	1	1	1	100 %
	8	1	1	1	1	1	
Grafis, video,	9	1	1	1	1	1	100 %

dan audio	10	1	1	1	1	1	
<b>Rata-rata keseluruhan</b>							<b>94 %</b>

Dari tabel rekapitulasi *small group* di atas diketahui bahwa dalam hal penyajian konten, semua anak (100%) mengerti materi pelajaran yang diberikan. Dalam hal desain pembelajaran, semua anak (100%) bisa senang memainkan *multimedia kits* sehingga mereka bisa menyelesaikan semua pertanyaan dalam *multimedia kits* ini. Dalam hal pengelolaan navigasi sebagian besar anak (70%) mengaku bahwa *multimedia kits* ini mudah digunakan. Dalam hal tampilan, semua anak (100%) mengakui bahwa warna yang digunakan pada *multimedia kits* ini menarik dan juga tulisan pada *multimedia kits* ini terlihat dengan jelas. Dan dalam hal grafis, video, dan audio semua anak (100%) mengakui bahwa gambar pada *multimedia kits* ini terlihat bagus serta suara yang terdapat dalam media audiovisual terdengar dengan jelas.

Berdasarkan perhitungan rata-rata secara keseluruhan pada rekapitulasi *small group* diketahui bahwa hampir semua anak (94%) bisa memainkan dan mempelajari materi yang terdapat pada *multimedia kits* ini. Berdasarkan perhitungan

tersebut, maka tahap ujicoba dapat dilanjutkan ke tahap ujicoba lapangan atau *field test*.

### 3) Hasil Ujicoba *Field Test*

Ujicoba ini dilakukan terhadap siswa Kelompok B TK TP Kencana. Ujicoba *field test* ini dilakukan secara berkelompok, yaitu bersama-sama 17 orang siswa mendapatkan perlakuan yang sama dengan menggunakan produk yang telah dikembangkan. Ujicoba *fieldtest* ini untuk menguji ketercapaian produk yang telah dikembangkan dengan melakukan penilaian berupa *pre-test* dan *post-test*. Sebelum memainkan *multimedia kits*, siswa diminta untuk mengerjakan soal *pre-test* terlebih dahulu. Kemudian, siswa dipersilahkan memainkan *multimedia kits* dengan bantuan guru. Masing-masing siswa memainkan *multimedia kits* sebanyak satu kali. Setelah selesai memainkan *multimedia kits* tersebut, siswa diminta kembali mengerjakan soal *post-test*. Berikut tabel rekapitulasi *pretest* dan *posttest* siswa:

**Tabel 4.13 Rekapitulasi *Pretest* dan *Posttest***

No	Nama Siswa	Hasil Pretest	Hasil Posttest	Keterangan
1	Aira	7,5	9,7	Naik
2	Chaira	8,75	100	Naik

3	Fauziah	7,8	100	Naik
4	Jojo	8,4	100	Naik
5	Karina	7,8	100	Naik
6	Mora	8,125	100	Naik
7	Narendra	8,125	100	Naik
8	Putera	7,8	100	Naik
9	Randi	8,125	100	Naik
10	Rara	8,125	100	Naik
11	Rizki	8,4	100	Naik
12	Salma	7,8	100	Naik
13	Silvi	7,5	9,8	Naik
14	Wildan	7,8	100	Naik
15	Yusuf	7,8	100	Naik
16	Ziam	8,125	100	Naik
17	Zufar	7,8	9,7	Naik
<b>Rata-rata Keseluruhan</b>		<b>7,9</b>	<b>9,9</b>	<b>Naik</b>

Tabel di atas menunjukkan bahwa sebanyak 17 anak mengalami kenaikan nilai setelah menggunakan *multimedia kits* dan terdapat kenaikan rata-rata sebesar 2,0 poin. Dengan kata lain, *multimedia kits* “Asyiknyaaa... Mengenal Bagian Tubuh Manusia” dapat mendukung proses belajar siswa Kelompok B TK dalam mempelajari bagian tubuh manusia dan fungsinya.

## B. Kelebihan dan Kekurangan Produk

Kelebihan dan kekurangan *multimedia kits* ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

### 1. Kelebihan Produk

Beberapa kelebihan yang terdapat pada *multimedia kits* ini adalah:

- Jenis permainan bergam, membuat anak tertarik untuk terus mengikuti permainan dari awal hingga akhir.
- *Multimedia kits* ini disajikan dalam bentuk interaktif sehingga dapat memberikan motivasi belajar dan siswa merasa tertarik untuk mempelajari materi yang disajikan.
- *Multimedia kits* ini disajikan dengan menggunakan berbagai media berupa teks, gambar, animasi, dan audio sehingga dapat memperkaya pemahamannya siswa terhadap materi yang diberikan.
- *Multimedia kits* ini dikembangkan dengan melakukan analisis terlebih dahulu sehingga proses pengembangannya menyesuaikan dengan kondisi yang ada.
- Penggunaan dapat mempelajari materi yang disajikan pada *multimedia kits* ini sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing siswa.

## 2. Kekurangan

Berbagai tahap dalam pengembangan *multimedia kits* dengan tema diri sendiri dan subtema bagian tubuh manusia dan fungsinya ini telah dilakukan, dalam pelaksanaannya pengembang banyak mendapatkan saran dan masukan yang beragam dan berguna untuk memperbaiki kualitas dari produk yang dikembangkan. Namun, tidak dipungkiri masih banyak kekurangan yang terdapat dalam pengembangan ini, diantaranya adalah:

- Ukuran *multimedia kits* cukup besar dan berat. Sehingga menyulitkan pengguna untuk membawanya.
- Kurangnya jenis bagian tubuh manusia dan fungsinya yang disajikan di dalam *multimedia kits*. Jika jenis bagian tubuh manusia dan fungsinya yang dihadirkan lebih banyak lagi, tentunya akan memberikan wawasan lebih tentang bagian tubuh manusia dan fungsinya.
- Dalam proses pemanfaatan media audiovisual dibutuhkan keterampilan khusus dalam menggunakan komputer.
- Audio yang ada di dalam media audiovisual ini masih kurang jelas karena ada sedikit gangguan dalam proses perekaman.
- Anak harus bersabar dan mengantri untuk memainkan *multimedia kits* ini karena keterbatasan permainan yang ada.

- *Multimedia kits* ini tidak sepenuhnya dapat digunakan secara mandiri karena masih butuh bimbingan dari guru dalam memainkannya.

### C. Prosedur Pemanfaatan

*Multimedia kits* dengan tema diri sendiri serta subtema bagian tubuh manusia dan fungsinya ini digunakan untuk siswa Kelompok B TK TP Kencana dengan guru sebagai pendampingnya. *Multimedia kits* ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik oleh guru. Fungsi *multimedia kits* ini dapat terintegrasi dalam pembelajaran maksudnya *multimedia kits* digunakan untuk melengkapi atau menunjang materi pembelajaran yang diterima siswa di dalam kelas. Guru bertindak sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran karena dalam menggunakan *multimedia kits* ini perlu ada bimbingan dan penjelasan dari guru.

Di dalam *multimedia kits* ini terdapat buku panduan yang diperuntukkan untuk guru. Buku panduan ini berfungsi untuk memberi petunjuk kepada guru dalam memainkan *multimedia kits*. Cara menggunakan puzzle huruf, media audiovisual, dan teka-teki silang dituangkan secara rinci di dalam buku panduan. Buku panduan terlampir.

Berikut merupakan prosedur dalam memanfaatkan pembelajaran dengan menggunakan media *multimedia kits*:

- Langkah awal sebelum memainkan *multimedia kits*, guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu dua mata saya.
- Setelah selesai bernyanyi, guru mengenalkan kepada siswa tentang *puzzle* huruf. Guru memberi tahu siswa tentang cara memainkan *puzzle* huruf.
- Guru kemudian mengajak siswa untuk memainkan *puzzle* huruf. Siswa diminta untuk merangkai huruf-huruf yang menunjukkan nama bagian tubuh manusia. sesuai dengan gambar yang ditunjukkan.
- Setelah siswa selesai memainkan *puzzle* huruf, guru kemudian melakukan tanya jawab kepada siswa tentang bagian tubuh yang tadi sudah dipelajari.
- Setelah selesai melakukan tanya jawab, guru kemudian mengajak siswa untuk mengenal fungsi bagian-bagian tubuh manusia yang telah disebutkan tadi.
- Guru mengajak siswa memainkan media audiovisual dengan bantuan laptop/komputer. Siswa menyimak dan mendengar penjelasan tentang fungsi bagian-bagian tubuh manusia tersebut.
- Setelah selesai memainkan media audiovisual, guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu panca indera.
- Setelah selesai bernyanyi, guru kemudian menanyakan kembali kepada siswa tentang fungsi bagian tubuh manusia sambil

memainkan teka-teki silang. Guru membacakan pertanyaan mendatar dan menurun yang terdapat di teka-teki silang kemudian siswa diminta untuk menyusun huruf yang menunjukkan bagian tubuh manusia tersebut.

- Setelah selesai memainkan semua permainan yang terdapat pada *multimedia kits*, guru kemudian melakukan tanya jawab kepada siswa tentang bagian-bagian tubuh manusia dan fungsinya.
- Pada tahap akhir, guru mengajak siswa untuk melakukan tepuk pintar.

#### **D. Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan *multimedia kits* ini sejatinya dirancang berdasarkan perencanaan yang sudah dibuat sebelumnya. Namun, pada tahapan pengembangan dan evaluasi pengembang memiliki beberapa keterbatasan berupa:

1. Perlu bekerja sama dengan tukang kayu untuk ikut membantu memproduksi *puzzle* huruf dan teka-teki silang. Namun karena terbatasnya biaya yang dimiliki oleh pengembang maka pengembangan *multimedia kits* ini sepenuhnya dilakukan oleh pengembang sendiri. Sehingga masih ditemukan banyak kekurangan.
2. Terbatasnya waktu pengembang dalam melakukan revisi terhadap peningkatan kualitas *multimedia kits* yang diproduksi, sehingga

kualitas produk yang dihasilkan masih kurang rapi dan masih ditemukan banyak kekurangan.

3. Keterbatasan kemampuan dalam hal penggunaan *action script* pada program *flash* dalam mengembangkan media audiovisual, sehingga menjadi kendala dalam mewujudkan sebuah ide atau gagasan ke dalam produk yang dikembangkan.
4. Terbatasnya peralatan penunjang dalam melakukan proses perekaman suara untuk memproduksi produk media audiovisual, sehingga suara yang dihasilkan kurang jernih.