



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BAHASA INGGRIS PADA PENDIDIKAN ANAK USAI DINI  
ISLAM TERPADU “MUTIARA HATI” GUNUNGPATI SEMARANG**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Prodi Teknologi Pendidikan

oleh

Dady Priambudi

1102410021

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2015**



## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Pada Pendidikan Anak Usia Dini Islam Terpadu Mutiara Hati Gunungpati Semarang" telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Hari :

Tanggal :

Semarang, Juli 2015

Pembimbing



Drs. Harvanto

NIP. 195505151954031002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan



NIP 19561109 198503 2 003

## PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang panitia ujian skripsi  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada tanggal Juli 2015

Panitia :

Ketua



**Prof. Dr. Haryono, M.Psi.**

NIP. 19620222 198601 1 001

Sekretaris

A handwritten signature in black ink.

**Drs. Haryanto**

NIP. 195505151984031002

Penguji I

A handwritten signature in black ink.

**Dr. Kustiono M.Pd.**

NIP. 196303071993031001

Penguji II

A handwritten signature in black ink.

**Rafika Bayu K.S.Pd., M.Pd.**

NIP. 197904152003122002

Penguji III/Pembimbing I

A handwritten signature in black ink.

**Drs. Haryanto**

NIP. 195505151984031002

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam skripsi ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang, Juli 2015

  
Dady Priambudi  
NIM.1102410021

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### **Motto :**

- Jadilah pribadi yang baik, pribadi dalam keluarga dan lingkungan sekitarmu (Dady Priambudi)
- Jangan jadikan dirimu sebagai bahan teguran orang lain.

### **Persembahan :**

- Kedua orang tuaku, dan kakak, yang telah sabar membimbing dengan penuh kasih sayang sampai saat ini yang juga memberikan motivasi dan doa sampai selesai tersusunnya skripsi ini;
- Almamaterku;
- Teman-teman seperjuangan TP'10 yang selalu memberi dukungan dan bantuan;
- Semua teman-temanku yang sudah saya kenal;
- Siapa pun yang membaca skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, kesempatan serta kemudahan, sehingga penulis dapat bekerja keras serta mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris pada Pendidikan Anak Usia Dini Islam Terpadu Mutiara Hati Gunungpati Semarang” dengan baik. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES dapat penulis selesaikan.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan penuh kerendahan hati penulis ucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Fathur Rohman, M. Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi S1 di Universitas Negeri Semarang;
2. Drs. Haryanto, Dosen Wali serta Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan selalu sabar membantu, mengarahkan serta telah memberikan masukan terhadap kesempurnaan skripsi ini;
3. Dra. Nurrussa'adah, M.Si., Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam penyusunan skripsi.
4. Dr. Kustiono M.Pd. dan Rafika Bayu K S.Pd., M.Pd sebagai dosen Penguji,

yang telah menguji skripsi ini dengan penuh keikhlasan dan ketulusan dalam memberikan pengarahan dan petunjuk.

5. Ibu kepala TK IT Mutiara Hati Gunungpati Semarang atas ijin dalam penelitian ini.
6. Ibu Guru TK IT Mutiara Hati Gunungpati Semarang atas bimbingan, arahan serta bantuan dalam penelitian ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan bekal kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
8. Keluarga besar TP'10 tanpa terkecuali atas dukungan dan kebersamaanya.
9. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil demi terselesaikannya skripsi ini.

Sekecil apapun bantuan yang kalian berikan, semoga Tuhan pemilik semesta alam memberikan balasan yang berlipat.

Semarang, Juli 2015

Penulis



## ABSTRAK

**Priambudi, Dady (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris pada Pendidikan Anak Usia Dini Islam Terpadu Mutiara Hati Gunungpati Semarang. Dosen Pembimbing: Drs. Haryanto**

Kata Kunci: Bahasa Inggris, Multimedia Pembelajaran, Pengembangan

Kemajuan teknologi yang pesat, khususnya teknologi informasi mendorong manusia untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan kapan pun dan di mana pun. Di samping itu, metode pembelajaran bahasa Inggris yang konvensional dan klasik menuntut guru untuk menggunakan media yang lebih relevan dengan tuntutan zaman, agar peserta didik lebih termotivasi dalam belajar bahasa Inggris. Media tersebut adalah berupa media pembelajaran bahasa Inggris berbasis *Adobe flash*.

Tujuan Penelitian ini adalah mengetahui bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *flash* dan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik TK IT Mutiara Hati Gunungpati Semarang. Objek penelitian ini adalah peserta didik TK IT Mutiara Hati Gunungpati Semarang. Desain dalam penelitian ini adalah *Research & Development*. Pengambilan data diperoleh dengan metode tes eksperimen untuk mendapatkan data peningkatan hasil belajar peserta didik yang kemudian dianalisis dengan uji-t satu sampel (pihak kiri) dan uji *gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *flash* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik TK IT Mutiara Hati. Media pembelajaran interaktif berbasis *flash* dapat menjadi alternatif media pembelajaran bagi guru, agar peserta didik dapat meningkatkan semangat, motivasi dan hasil belajar. Untuk kedepan perlu adanya penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran di sekolah sebagai alternatif media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan dalam proses belajar seperti kurangnya perhatian peserta didik dalam belajar, terbatasnya alat-alat peraga, kurang kondusifnya kegiatan belajar, sehingga pembelajaran dapat berjalan lancar, tujuan pembelajaran tercapai dan peserta didik memahami pelajaran dengan baik.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Pembatasan Masalah .....	8
1.4 Tujuan Penelitian .....	8
1.5 Manfaat Penelitian .....	9
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Teknologi Pendidikan .....	10
2.1.1 Pengertian Teknologi Pendidikan .....	10
2.1.2 Kawasan Teknologi Pendidikan .....	12

2.2	Media Pembelajaran Interaktif .....	17
2.2.1	Makna Pembelajaran .....	17
2.2.2	Model Pembelajaran .....	23
2.2.3	Hakikat Media Pembelajaran .....	29
2.2.4	Manfaat dan Kegunaan Media Pembelajaran .....	33
2.2.5	Jenis dan Karakteristik Media .....	36
2.3	Konsep Multimedia .....	37
2.3.1	Pengertian Multimedia .....	37
2.3.2	Prinsip Multimedia .....	39
2.3.3	Tujuan Multimedia .....	40
2.3.4	Pengertian Interaktif .....	40
2.3.5	Manfaat Multimedia Pembelajaran Interaktif .....	42
2.3.6	Karakteristik Media dalam MPI.....	43
2.3.7	Format Multimedia Pembelajaran .....	44
2.3.8	Aspek Multimedia Pembelajaran Interaktif .....	46
2.4.	Perangkat Lunak Pendukung MPI .....	50
2.5.	Peranan Program Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris pada peserta didik TK IT Mutiara hati .....	53
2.6	Kerangka Berfikir .....	54
2.7	Hipotesis .....	56
2.8.	Produksi Media.....	57
2.8.1	Penyusunan Program MPI.....	57
2.8.2	Produksi Program .....	58

### BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Model Pengembangan .....	61
3.1.1	Analisis Pengembangan MPI .....	63
3.1.2	Desain MPI .....	64
3.1.3	Pengembangan MPI .....	67
3.1.4	Penerapan MPI .....	67
3.1.5	Penilaian MPI .....	67
3.2	Prosedur Pengembangan Program MPI .....	68
3.3	Uji Keefektifan Program MPI .....	69
3.3.1	Populasi dan Sampel .....	69
3.3.2	Variabel Penelitian .....	70
3.3.3	Metode Pengumpulan Data .....	71
3.3.4	Teknis Analisa Data .....	73

### BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1.	Deskripsi Hasil Pengembangan MPI.....	79
4.1.1	<i>Analyze</i> (Analisis) Pengembangan MPI.....	79
4.1.2	<i>Design</i> (Perancangan) MPI.....	82
4.1.3	<i>Development</i> (Pengembangan).....	83
4.1.4	<i>Implementation</i> (Penerapan) .....	84
4.1.5	Evaluation (Penilaian) .....	85
4.2	Hasil Penelitian .....	86
4.2.1	Deskripsi Data Penelitian .....	86
4.2.2	Uji Normalitas .....	87
4.2.3	Uji Perbedaan Dua Rata-Rata Antara Data Prettest & Posttest ..	88

4.2.4	Presentase Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik .....	89
4.2.5	Validasi Ahli Materi .....	90
4.2.6	Penilaian Ahli Materi .....	91
4.3	Pembahasan .....	91
BAB V PENUTUP		
5.1	Simpulan .....	96
5.2	Saran .....	97
DAFTAR PUSTAKA .....		98
LAMPIRAN .....		99

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Perbedaan Definisi TP 1994 dan Definisi TP 2004 .....	11
3.1 Rangka Presentase dan Kriteria Kualitatif Program .....	74
4.1 Deskripsi Data .....	86
4.2 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data .....	87
4.3 Uji Paired Sampel t-test .....	88
4.4 Uji Again .....	89
4.5 Validasi Ahli Media .....	90
4.6 Validasi Ahli Materi .....	91

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Hubungan antar Kawasan dalam Bidang Kajian .....	16
2.2 Kerucut Pengalaman dari Edgar Dale .....	31
2.3 Tampilan Interface Macromedia Flash 8 Profesional .....	53
2.4 Alur Kerangka Berpikir .....	55
2.4 Langkah-Langkah Produksi Media .....	58
3.1 Tahap Pengembangan Model ADDIE .....	63
3.2 Persiapan Desain Naskah .....	66
3.3 Tahap Pengembangan Produk .....	68
3.4 Desain Eksperimen Pretest Posttest Design .....	69
4.1 Tampilan Adobe Flash CS6 .....	81
4.2 Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik .....	90

## **DAFTAR LAMPIRAN**

### Lampiran

- 1 GBIM
- 2 Flow Chart
- 3 Naskah Media
- 4 Nama-nama Peserta didik
- 5 Soal Pretest
- 6 Soal Posttest
- 7 Hasil Nilai Pretest dan Posttest
- 8 Kunci Jawaban
- 9 Rencana Kegiatan Harian (RKH)
- 10 Kisi-kisi Angket Ahli Materi
- 11 Kisi-kisi Angket Ahli Media
- 12 Angket Ahli Materi
- 13 Angket Ahli Media
- 14 Foto Penelitian
- 15 Surat Ijin Penelitian
- 16 Surat Keterangan Penelitian



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang secara sadar atau tidak dilakukan seluruh manusia. Interaksi manusia dengan lingkungan dan alam sekitar dapat dijadikan suatu proses pendidikan. Misalkan saja seorang anak yang sedang belajar berbicara, apabila lingkungan keluarga tidak memberi contoh yang baik dalam berbicara maka balita tersebut akan tumbuh dengan perkataan atau berbicara yang kurang baik pula. Jadi dapat dikatakan pendidikan memegang peran sangat vital bagi perkembangan manusia.

Pendidikan adalah merupakan aset penting bagi kemajuan sebuah bangsa, oleh karena itu setiap warga Negara harus dan wajib mengikuti jenjang pendidikan, baik jenjang pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah maupun tinggi. Dalam bidang pendidikan seorang anak dari lahir memerlukan pelayanan yang tepat dalam pemenuhan kebutuhan pendidikan disertai dengan Pemahaman mengenai karakteristik anak sesuai pertumbuhan dan perkembangannya akan sangat membantu dalam menyesuaikan proses belajar bagi anak dengan usia, kebutuhan, dan kondisi masing-masing, baik secara intelektual, emosional dan sosial.

Sebelum bicara lebih jauh, apa penjelasan pendidikan anak usia dini? Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi

anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun 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, nonformal, dan informal.

Berdasarkan hasil penelitian sekitar 50% kapabilitas kecerdasan orang dewasa telah terjadi ketika anak berumur 4 tahun, 80% telah terjadi perkembangan yang pesat tentang jaringan otak ketika anak berumur 8 tahun dan mencapai puncaknya ketika anak berumur 18 tahun, dan setelah itu walaupun dilakukan perbaikan nutrisi tidak akan berpengaruh terhadap perkembangan kognitif.

Sangat vitalnya peran pendidikan maka pendidikan harus direncanakan dengan baik. Berbagai usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia sudah dilakukan seperti perbaikan kurikulum dari waktu ke waktu, peningkatan kualitas pendidik, perbaikan sarana dan lain sebagainya. Akan tetapi tidak diikuti dengan naiknya kualitas pendidikan. Pendidikan adalah suatu proses perubahan perilaku seseorang dari yang tidak tau menjadi tau, dari yang tidak bisa menjadi bisa, dari yang tidak mengerti jadi mengerti. Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan merupakan hal yang harus didapatkan oleh setiap manusia.

Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan oleh pendidik untuk mempengaruhi siswa agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita – cita pendidikan. Pendidikan merupakan bantuan yang diberikan dengan sengaja kepada siswa dalam pertumbuhan jasmani maupun rohaninya untuk mencapai tingkat dewasa. Pendidikan dapat dikatakan sebagai proses bantuan dan pertolongan yang diberikan oleh pendidik kepada siswa atas pertumbuhan jasmani dan perkembangan rohaninya secara optimal.

Pendidikan yang dimulai sejak dini, memiliki beberapa keunggulan, diantaranya adalah anak-anak dapat belajar secara lebih efisien dan memperoleh ilmu pengetahuan lebih melalui aktivitas-aktivitas menarik, khususnya yang berhubungan dengan visual, warna, seni peran, musik, dan aktivitas sosial anak-anak pada umumnya.

Salah satu pendidikan yang didapatkan seseorang adalah pendidikan formal. Pendidikan formal merupakan pendidikan yang diselenggarakan di sekolah-sekolah pada umumnya, mulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, sampai pendidikan tinggi. Pendidikan dasar sangat penting untuk anak agar anak dapat membentuk pribadi yang baik sejak dini.

*“However it is not the CIT that modify the teaching and learning processes but the way that these are used and the methodologies with which they are employed. Therefore, an effort must be made to promote new methods with the CIT, new forms of communication and teaching and to avoid the reproduction of old methods (explanation, notes, study, and examination).”*

Pembelajaran bahasa Inggris di pendidikan usia dini sangat perlu diberikan selain sebagai persiapan dari proses globalisasi tetapi juga sebagai bekal peserta didik usia dini untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi. Pengajaran

bahasa Inggris di Indonesia sudah dimulai pada saat setelah masa kemerdekaan Indonesia. Berbagai kurikulum dan metode telah dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menguasai bahasa Inggris.

Oleh karena pentingnya penguasaan Bahasa Inggris bagi masyarakat Indonesia umumnya dan lulusan sekolah menengah atas khususnya, bahasa Inggris diajarkan pada peserta didik dari usia dini, sampai dengan SMA. Untuk tingkat usia dini, Bahasa Inggris diberikan sebagai mata pelajaran muatan lokal.

Pada pendidikan dasar seorang peserta didik mendapatkan berbagai pelajaran mulai dari hitung menghitung seperti pelajaran matematika, pengetahuan alam, dan juga bahasa. Salah satunya adalah bahasa Inggris.

Di dalam Taman kanak-kanak peserta didik akan mendapatkan pelajaran bahasa Inggris mulai dari mengenal alphabet atau huruf mulai dari huruf A sampai Z. Adapun pembahasan mengenai kata atau *word*, misalkan seperti kata nama-nama hewan (sapi, kambing, babi, dsb.) ada pula kata nama-nama buah seperti (apel, jeruk, anggur, dsb.) selain itu ada pula nama-nama benda yang ada disekitar rumah seperti (kursi, meja, lampu dsb.)

Salah satu faktor yang menyebabkan kondisi tersebut adalah pelaksanaan pembelajaran yang masih berpusat pada guru, dimana dalam proses belajar mengajar guru masih menggunakan metode ceramah. Guru kurang memanfaatkan media dalam proses belajar mengajar. Metode pembelajaran yang kurang efektif menyebabkan peserta didik menjadi jenuh dan bosan dalam belajar sehingga motivasi peserta didik rendah.

Dalam kurikulum berbasis kompetensi, salah satu kompetensi guru yang harus ditingkatkan adalah kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dan sumber bahan belajar yang digunakan oleh guru dalam membantu menyampaikan materi pelajaran masih kurang bervariasi, masih menggunakan sumber buku dari beberapa penerbit, dan sebuah papan tulis. Maka perlu dicari metode pembelajaran yang menarik bagi peserta didik untuk lebih meningkatkan motivasi belajar dan mudah dalam mengingat dengan teknologi audio visual berbasis komputer.

Untuk menghadapi kurikulum 2013, yang mana di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Mutiara hati (TK IT Mutiara Hati) Gunungpati Semarang ini belum menerapkan kurikulum 2013 perlu menyesuaikan isi yang ada pada kurikulum 2013 tersebut. Mulai dari rencana pembelajaran sampai dengan media yang digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus interaktif. Sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai secara maksimal.

Salah satu media pembelajaran berbantuan komputer yang banyak dikembangkan saat ini adalah multimedia pembelajaran interaktif yang mampu menggabungkan berbagai macam media untuk tujuan pembelajaran dari teks, suara, gambar, animasi, video dengan alat bantu *tool* dan koneksi link untuk dapat menyampaikan informasi sehingga pengguna dapat bernavigasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran. Multimedia pembelajaran interaktif memungkinkan terciptanya interaktifitas secara dua arah dan juga dapat memberikan respons atau

feedback kepada pengguna. Oleh karena itu, pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif dalam pembelajaran dapat diharapkan meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

*The programmes of primary education in Turkey have been redesigned according to the constructivist approach since 2005. According to the evaluation report of the Education Reform Initiative of Ministry of National Education (2005), these programmes place the students in the centre. Such skills as critical thinking, creative thinking, communication, problem-solving, research, decision-making, using information technologies, entrepreneurship, and giving importance to individual and social values are considered important in these programme.*

Kegunaan multimedia pembelajaran interaktif (MPI) dalam proses pembelajaran adalah mengatasi keterbatasan ruang dan waktu; memperjelas penyajian pesan, mencegah timbulnya verbalisme; mengatasi sikap pasif peserta didik, menjadikan lebih interaktif, kreatif dan aktif secara mandiri; mentransmisikan pesan-pesan pembelajaran lebih konstruktif dan menarik. (Haryono, 2003).

Multimedia pembelajaran interaktif (MPI) juga memiliki keunggulan yaitu sebagai alat komunikasi mengefektifkan proses belajar mengajar. Program pembelajaran tutorial dengan bantuan komputer dapat meniru sistem tutor yang dilakukan oleh guru. Informasi atau pesan berupa suatu konsep disajikan di layar komputer dengan teks, gambar, atau animasi. Pada saat yang tepat peserta didik dapat membaca, menginterpretasi, dan menyerap konsep itu, suatu pertanyaan atau soal yang diajukan. Dimana penugasan konsep materi pelajaran juga didapat peserta didik melalui drill and practice serangkaian soal atau pertanyaan *workbook* yang telah disediakan oleh multimedia pembelajaran interaktif. Multimedia

pembelajaran interaktif juga menyediakan simulasi dimana peserta didik diberi kesempatan untuk belajar secara dinamis, interaktif, dan perorangan. Dengan simulasi, peserta didik dapat mempelajari tentang tata surya sehingga menyerupai dunia nyata. Melalui media pembelajaran interaktif materi pengetahuan dapat dikuasai peserta didik dengan cepat dan memiliki motivasi belajar yang tinggi.

Yang terpenting adalah alasan peneliti mengambil penelitian ini adalah jarang dilakukan oleh peneliti lain dalam hal ini pengembangan MPI (Multimedia Pembelajaran Interaktif) di jenjang Taman Kanak-Kanak atau PAUD (Pendidikan anak usia dini), biasanya pengembangan MPI dilakukan di SD sampai SMA, karena pada dasarnya Jurusan Kurikulum dan Teknologi pendidikan yang lulusannya bisa menjadi pengembangan ahli media dalam dunia pendidikan tentunya maka dari itu pengembangan media pembelajaran harus dilakukan di berbagai aspek atau jenjang pendidikan.

Berdasarkan pemikiran di atas peneliti bermaksud mengadakan penelitian yang berjudul **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA INGGRIS PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI ISLAM TERPADU “MUTIARA HATI” GUNUNGPATI SEMARANG.**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana prosedur mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif dengan pembuatan program pembelajaran dalam bentuk compact disc (CD).
2. Bagaimanakah keefektifan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif Bahasa Inggris TK IT Mutiara Hati Gunungpati Semarang.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka peneliti dapat membatasi permasalahan yang akan menjadi bahan penelitian sebagai berikut:

1. Menyajikan suatu multimedia pembelajaran interaktif bahasa Inggris
2. Materi dibatasi pada pengenalan kata yang meliputi pengenalan alfabet atau huruf mulai dari huruf A sampai Z, pengenalan kata nama-nama buah dalam bahasa Inggris.
3. Software utama yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah Adobe Flash CS4 Professional.
4. Target penelitian adalah peserta didik TK IT Mutiara Hati.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan pembuatan program pembelajaran dalam bentuk compact disc (CD).



2. Untuk mengetahui keefektifan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Bahasa Inggris di TK IT Mutiara Hati.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini mempunyai beberapa manfaat diantaranya:

a. Bagi Peserta didik

1. Membantu peserta didik untuk memahami materi pelajaran dengan mudah
2. Memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga meningkatkan minat, motivasi belajar bahasa Inggris, dan hasil belajar.

b. Bagi Guru

Sebagai pertimbangan dalam menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif sebagai media pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi pelajaran bahasa Inggris atau materi lain yang relevan.

c. Bagi Sekolah

Sebagai perbaikan proses pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dan meningkatkan kualitas sekolah.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Teknologi Pendidikan**

Teknologi pendidikan merupakan sebuah disiplin ilmu yang fokus mengatasi segala permasalahan dalam pendidikan sehingga dapat tercapai apa yang menjadi tujuan pendidikan melalui kawasan atau ruang lingkup desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian (Sheel & Richey, 1994). Secara lebih konkrit ruang lingkup desain, permasalahan dalam pendidikan dapat diselesaikan dengan melakukan pendesainan ulang kurikulum.

Permasalahan yang banyak dijumpai yaitu kurang variatifnya guru dalam memanfaatkan media dalam menyampaikan materi pelajaran. Dampaknya siswa menjadi jenuh dalam belajar. Permasalahan ini juga menjadi fokus teknologi pendidikan. Kawasan pengembangan yang berperan penuh untuk mengatasi masalah tersebut.

##### **2.1.1 Pengertian Teknologi Pendidikan**

Secara historis definisi teknologi pendidikan selalu mengalami perkembangan dari tahun ke tahun. Berdasarkan definisi 1994, menyatakan bahwa teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar (AECT,1994).

Definisi terakhir yang dikemukakan oleh AECT 2004 (*The Association for Educational Communication and Technology*) menyatakan bahwa “*Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources*”.

Dalam bahasa Indonesia yaitu Teknologi Pembelajaran adalah studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja melalui penciptaan,

penggunaan, dan pengaturan proses dan sumber daya teknologi (Akbar,2007). Perbedaan antara kedua definisi ini dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 2.1 Perbedaan Definisi TP 1994 dan Definisi TP 2004

Definisi 1994	Definisi 2004
1. Menekankan pada teori dan praktek	1.Menekankan pada Studi dan etika praktek
2. Pokok kegiatan adalah desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian.	2. Penciptaan, pengaturan, dan penggunaan
3. Tujuan untuk keperluan belajar	3. Tujuan memfasilitasi pembelajaran
4. Utilitas proses & sumber belajar	4.Utilisasi proses & sumber daya teknologi

Untuk poin 1, definisi 2004 sudah lebih spesifik karena menekankan pada studi dan etika praktek. Poin 2, definisi 2004 memiliki kekurangan karena tidak mencakup untuk penilaian. Poin 3 sudah berkenaan dengan perubahan paradigma, dimana teknologi pembelajaran hanya memfasilitasi pembelajaran yang artinya faktor-faktor lain dianggap sudah ada. Poin 4, definisi 2004 sudah lebih luas karena yang dikelola bukan hanya semata proses dan sumber belajar, tetapi lebih jauh sudah mencakup proses dan sumber daya teknologi. Secara singkat dapat dikatakan bahwa definisi 2004 sudah mencakup aspek etika dalam profesi, peran sebagai fasilitator, dan pemanfaatan proses dan sumber daya teknologi.

Teknologi pembelajaran merupakan disiplin ilmu yang berkepentingan memecahkan permasalahan belajar dengan berlandaskan pada serangkaian prinsip menggunakan berbagai pendekatan (Miarso, 2007:193). Teknologi pembelajaran berupaya untuk merancang, mengembangkan, dan memanfaatkan aneka sumber belajar sehingga dapat memudahkan atau memfasilitasi seseorang untuk belajar dimana saja,

kapan saja, oleh siapa saja, dan dengan cara dan sumber belajar apa saja yang sesuai dengan kondisi serta kebutuhannya (Warsita, 2008:20).

Sehingga dapat diambil kesimpulan secara menyeluruh bahwa teknologi pendidikan yaitu suatu disiplin ilmu yang berkenaan dengan seluruh aspek pendidikan dalam hal ini meyelesaikan segala permasalahan pembelajaran sehingga dapat tercapai tujuan yang dilakukan dengan memanfaatkan sumber belajar apa saja yang sesuai secara profesional dan kredibel.

### **2.1.2 Kawasan Teknologi Pendidikan**

Definisi tahun 1994 dirumuskan dengan berlandaskan lima bidang garapan. Kelima kawasan Teknologi Pendidikan tersebut mempunyai hubungan yang sangat erat, saling melengkapi, dan bersifat sinergistik (Seels dan Richey,1994:25). Kawasan tersebut yaitu kawasan desain, kawasan pengembangan, kawasan pemanfaatan, kawasan pengelolaan, serta kawasan penilaian.

Berbicara mengenai kawasan teknologi pendidikan maka berbicara seluruh kawasan dalam konteks pembelajaran. Kawasan desain yaitu penerapan berbagai teori, prinsip, dan prosedur dalam melakukan perencanaan kegiatan pembelajaran secara sistemis dan sistematis (Warsita,2008:21). Desain juga proses untuk menentukan atau merancang kondisi belajar. Dapat diambil contoh pada tingkat makro yaitu program atau kebijakan dan kurikulum, dan pada tingkat mikro yaitu pelajaran dan modul. Kawasan desain ini mempunyai empat cakupan besar yaitu desain sistem pembelajaran, strategi pembelajaran, desain pesan dan karakteristik pebelajar (Seels dan Richey,1994: 32).

Jadi desain pembelajaran merupakan sebuah proses merancang, menganalisis segala kebutuhan pembelajaran meliputi desain sistem pembelajaran, strategi pembelajaran, desain pesan dan karakteristik pebelajar sehingga tercipta proses pembelajaran yang sistematis dan berkualitas.

Kawasan pengembangan pembelajaran yaitu proses transformasi konsep, ide, gagasan yang telah dianalisis kemudian dituangkan dalam bentuk nyata atau bentuk fisik. Bentuk fisik ini berupa sebuah media penunjang pembelajaran, baik media cetak, audio visual, dll. Kawasan pengembangan mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. Dalam kawasan ini terdapat keterkaitan yang kompleks antara teknologi dan teori yang mendorong baik desain pesan maupun strategi pembelajaran.

Kawasan Pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar (Seels dan Richey, 1994:50). Kawasan ini mempunyai jangkauan aktivitas dan strategi mengajar yang luas. Kawasan pemanfaatan mempunyai empat cakupan dasar yaitu pemanfaatan media, difusi inovasi, implementasi dan pelembagaan, kebijakan dan regulasi. Fungsi kawasan ini penting karena membicarakan kaitan pebelajar dengan bahan atau sistem pembelajaran. Dengan demikian pemanfaatan menuntut adanya penggunaan, diseminasi, inovasi, dan pelembagaan yang sistematis. Setiap orang yang terlibat dalam pemanfaatan mempunyai tanggung jawab untuk mencocokkan pebelajar dengan bahan dan aktivitas yang terpilih, memberikan bimbingan selama kegiatan, memberikan penilaian atas hasil yang dicapai pebelajar dan memasukkannya dalam prosedur organisasi yang berkelanjutan.

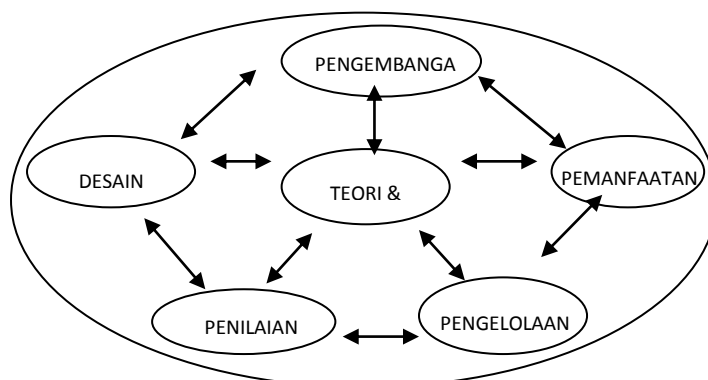
Kawasan pengelolaan adalah kegiatan yang meliputi pengendalian teknologi pembelajaran melalui perencanaan, pengorganisasian, pengkoordinasian dan supervisi. Pengelolaan biasanya merupakan hasil dari penerapan suatu sistem. Dalam kawasan ini ada empat kategori yang penting yaitu pengelolaan proyek, pengelolaan sumber, pengelolaan sistem penyampaian dan yang terakhir adalah pengelolaan informasi (Seels dan Richey, 1994:54). Manajemen proyek melibatkan perencanaan, monitoring, pengontrolan desain pembelajaran dan proyek pengembangan. Manajemen sumber melibatkan perencanaan, monitoring dan pengontrolan sistem dukungan sumber daya

dan layanannya. Manajemen sistem penyebaran memfokuskan pada isi produk, seperti persyaratan perangkat keras atau perangkat lunak dan dukungan teknis kepada pemakai dan operator seperti petunjuk untuk desainer dan instruktur. Manajemen informasi melibatkan perencanaan, monitoring, pengontrolan, penyimpanan, transfer dan proses informasi untuk belajar.

Kawasan penilaian adalah proses penentuan memadai atau tidaknya pembelajaran dan belajar. Penilaian dimulai dengan analisis masalah. Ini merupakan langkah awal yang penting dalam pengembangan dan penilaian pembelajaran. Dalam kawasan penilaian terdapat empat sub kawasan yaitu analisis masalah, pengukuran acuan-patokan, penilaian formatif, dan penilaian sumatif (Seels dan Richey, 1994: 59).

Hubungan antar kawasan tidak linier tetapi saling melengkapi, terbukti dengan ditunjukkannya lingkup penelitian dan teori dalam setiap kawasan. Hubungan antar kawasan juga bersifat sinergetik. Sebagai contoh, seorang praktisi yang bekerja dalam kawasan pengembangan menggunakan teori dari kawasan desain, seperti teori desain sistem pembelajaran dan desain pesan. Seorang praktisi yang bekerja dalam kawasan desain menggunakan teori mengenai karakteristik media dari kawasan pengembangan dan kawasan pemanfaatan dan teori mengenai analisis masalah dan pengukuran dari kawasan penilaian (Seels dan Richey, 1994:27).

Sifat saling melengkapi dari hubungan antar kawasan teknologi pendidikan dalam bidang garapan dapat dilihat dalam gambar berikut:



Gambar 2.1 Hubungan antar Kawasan dalam Bidang Kajian  
Sumber: Seels dan Richey (1994: 29)

Berdasar gambar di atas dapat dirangkum bahwa beberapa kawasan dalam bidang kajian teknologi pendidikan memiliki hubungan yang sinergis. Tiap kawasan memiliki fungsi dan pengaruh terhadap kawasan lainnya. Kawasan ini tidak dapat berdiri sendiri sehingga membutuhkan kontribusi dari kawasan yang lain. Teknologi pendidikan merupakan suatu proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia.

Berdasarkan uraian di atas, menurut definisi teknologi pendidikan 1994 maka penelitian ini termasuk dalam kawasan pengembangan. Pengembangan Program Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Peserta didik TK IT Mutiara Hati Gunungpati Semarang. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris berarti mengembangkan sumber-sumber belajar secara sistematis termasuk juga dalam mengembangkan media pembelajaran.

Proses pengembangan media merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau pun menyempurnakan produk yang telah ada, kemudian dimanfaatkan dalam proses pembelajaran guna mempersiapkan pebelajar untuk berinteraksi dengan materi dan kegiatan yang dipilih serta memberikan bimbingan selama proses pembelajaran itu berlangsung.

Sementara berdasarkan definisi kawasan TP 2004 penelitian ini termasuk dalam penciptaan (*creating*) dan penggunaan (*using*). Makna penciptaan di dalam penelitian ini

adalah menciptakan program MPI sebagai alternatif sumber belajar Peserta didik TK IT Mutiara Hati Gunungpati Semarang, sedangkan makna penggunaan yaitu menggunakan dan memanfaatkan produk program Multimedia Pembelajaran Interaktif yang telah diciptakan tadi sebagai alternatif sumber belajar Peserta didik TK IT Mutiara Hati dalam pelajaran Bahasa Inggris.

## **2.2 Media Pembelajaran Interaktif**

### **2.2.1 Makna Pembelajaran**

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Dalam pembelajaran, tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik.

Dengan demikian, pembelajaran merupakan suatu proses membuat siswa belajar melalui interaksi siswa dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku bagi siswa (Mulyasa, (2004:100).

Pembelajaran merupakan proses yang sistematis yang terdiri atas banyak komponen pengajaran tidak bersifat patrial (terpisah) atau berjalan sendiri-sendiri, tetapi harus berjalan secara teratur, saling komplementer (berkesinambungan). Untuk diperlukan pengelolaan pembelajaran yang baik, harus dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip pengelolaan dan prinsip-prinsip pengajaran.

Guru harus mempertimbangkan strategi pembelajaran yang dirancang secara sistematis, bersifat konseptual tetapi praktis, realita dan fleksibel, baik yang menyangkut masalah interaksi pengajaran pengelolaan kelas, pendayagunaan sumber belajar maupun penilaian pengajaran. Karena itu diperlukan pengetahuan dan keterampilan pengajaran yang memadai bagi seorang guru. Dalam pembelajaran yang efektif guru dapat mengaktifkan para siswa dalam



belajar sebaliknya guru membuat pelajaran itu menantang, merangsang daya cipta untuk menemukan, serta mengesankan.

Pembelajaran menyangkut peranan seorang guru dalam konteks mengupayakan terciptanya jalinan komunikasi harmonis antara pengajar itu sendiri dengan si belajar. Sebaliknya, aktivitas belajar merupakan proses dasar perkembangan si belajar. Oleh karena itu dengan belajar, si belajar dapat melakukan perubahan-perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang.

Perubahan yang terjadi setelah seseorang melakukan kegiatan pembelajaran dapat berupa keterampilan, sikap, pengertian, ataupun pengetahuan. Pembelajaran merupakan peristiwa yang terjadi secara sadar dan disengaja, artinya seseorang yang terlihat dalam peristiwa pembelajaran pada akhirnya menyadari bahwa ia mempelajari sesuatu, sehingga terjadi perubahan pada dirinya sebagai akibat dari kegiatan yang disadari dan sengaja dilakukannya tersebut.

Suatu pengajaran akan berhasil secara baik apabila seorang guru mampu mengubah diri siswa dalam arti luas menumbuh kembangkan keadaan siswa untuk belajar, sehingga dari pengalaman yang diperoleh siswa selama ia mengikuti proses pembelajaran tersebut dirasakan manfaatnya secara langsung bagi perkembangan pribadi siswa.

Dalam buku teori belajar dan model-model pembelajaran, Soekamto (1993:3) menyebutkan bahwa proses belajar-mengajar lebih baik adalah: (1) apapun yang dipelajari siswa, dialah harus yang aktif belajar, (2) siswa akan belajar lebih baik manakala siswa memperoleh penguatan langsung pada setiap langkah yang dilakukan selama proses pembelajaran, (3) seorang siswa akan lebih meningkatkan motivasinya,

apabila diberi kepercayaan dan tanggung jawab untuk itu, anak perlu diajak untuk melakukan kegiatan inkuiri atau diskoveri, mencari dan menemukan

Ciri-ciri pembelajaran menurut Sugandi (2007: 25) antara lain:

- a. Pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistematis.
- b. Pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar.
- c. Pembelajaran dapat menyediakan bahan belajar yang menarik dan menantang bagi siswa.
- d. Pembelajaran dapat menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik
- e. Pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi siswa.
- f. Pembelajaran dapat membuat siswa siap menerima pelajaran baik secara fisik maupun psikologis.

Prinsip-prinsip pembelajaran menurut Sugandi (2007: 27) antara lain:

- a. Kesiapan Belajar

Faktor kesiapan baik fisik maupun psikologis merupakan kondisi awal suatu kegiatan belajar. Kondisi fisik dan psikologis ini biasanya sudah terjadi pada diri siswa sebelum ia masuk kelas. Oleh karena itu, guru tidak dapat terlalu banyak berbuat. Namun, guru diharapkan dapat mengurangi akibat dari kondisi tersebut dengan berbagai upaya pada saat membelajarkan siswa.

- b. Perhatian

Perhatian adalah pemusatan tenaga psikis tertuju pada suatu obyek. Belajar sebagai suatu aktifitas yang kompleks membutuhkan perhatian dari siswa yang belajar. Oleh karena itu, guru perlu mengetahui berbagai kiat untuk menarik perhatian siswa pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

c. Motivasi

Motif adalah kekuatan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorong orang tersebut melakukan kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan. Motivasi adalah motif yang sudah menjadi aktif, saat orang melakukan aktifitas. Motivasi dapat menjadi aktif dan tidak aktif. Jika tidak aktif, maka siswa tidak bersemangat belajar. Dalam hal seperti ini, guru harus dapat memotivasi siswa agar siswa dapat mencapai tujuan belajar dengan baik.

d. Keaktifan Siswa

Kegiatan belajar dilakukan oleh siswa sehingga siswa harus aktif. Dengan bantuan guru, siswa harus mampu mencari, menemukan dan menggunakan pengetahuan yang dimilikinya.

e. Mengalami Sendiri

Prinsip pengalaman ini sangat penting dalam belajar dan erat kaitannya dengan prinsip keaktifan. Siswa yang belajar dengan melakukan sendiri, akan memberikan hasil belajar yang lebih cepat dan pemahaman yang lebih mendalam.

f. Pengulangan

Untuk mempelajari materi sampai pada taraf insight, siswa perlu membaca, berfikir, mengingat, dan latihan. Dengan latihan berarti siswa mengulang-ulang materi yang dipelajari sehingga materi tersebut mudah diingat. Guru dapat mendorong siswa melakukan pengulangan, misalnya dengan memberikan pekerjaan rumah, membuat laporan dan mengadakan ulangan harian.

g. Materi Pelajaran yang Menantang

Keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh rasa ingin tahu. Dengan sikap seperti ini motivasi anak akan meningkat. Rasa ingin tahu timbul saat guru memberikan pelajaran yang bersifat menantang atau problematis. Dengan pemberian materi yang problematis, akan membuat anak aktif belajar.

h. Balikan Dan Penguatan

Balikan atau feedback adalah masukan penting bagi siswa maupun bagi guru. Balikan dapat membantu siswa untuk mengetahui sejauh mana kemampuannya dalam suatu hal, dimana letak kekuatan dan kelemahannya. Balikan juga berharga bagi guru untuk menentukan perlakuan selanjutnya dalam pembelajaran. Penguatan atau *reinforcement* adalah suatu tindakan yang menyenangkan dari guru kepada siswa yang telah berhasil melakukan suatu perbuatan belajar. Dengan penguatan diharapkan siswa mengulangi perbuatan baiknya tersebut.

i. Perbedaan Individual

Masing-masing siswa mempunyai karakteristik baik dari segi fisik maupun psikis. Perbedaan ini menunjukkan bahwa minat serta kemampuan belajar mereka tidak sama. Guru harus memperhatikan siswa-siswa tertentu secara individual dan memikirkan model pengajaran yang berbeda bagi anak didik yang berbakat dengan yang kurang berbakat.

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Unsur material meliputi; buku-buku, papan tulis, kapur, fotografi, *slide*, *film*, *audio*, dan *radio tape*. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruang kelas, perlengkapan *audio* visual, juga komputer (multimedia). Unsur prosedur

meliputi: jadwal, metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian, dan lain sebagainya (Hamalik, 2005:57).

Berdasarkan definisi-definisi tersebut maka peneliti menyimpulkan pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan lingkungannya dilengkapi fasilitas dan perlengkapan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan yaitu perubahan perilaku siswa ke arah yang lebih baik.

### **2.2.2 Model Pembelajaran**

Model pembelajaran (klasikal, kelompok, dan individual ) sangat menentukan metode, pendekatan, strategi dan model pembelajaran yang akan diterapkan guru, antara lain dapat dijabarkan sebagai berikut.

#### *2.2.2.1 Pembelajaran Individual*

Menurut Wina (2009:128) pembelajaran individual adalah pembelajaran yang menekankan pada cara belajar siswa yang sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kemampuannya. Pembelajaran individual adalah pembelajaran yang dilakukan oleh siswa secara mandiri. Kecepatan, kelambanan, dan keberhasilan pembelajaran siswa sangat ditentukan oleh kemampuan individu siswa yang bersangkutan. Dalam praktik pembelajaran individual di kelas, ada tiga hal yang perlu diperhatikan, yaitu, (1) guru harus menyadari adanya tingkat perkembangan kognitif anak sehingga guru harus memberikan tugas yang sesuai dengan kemampuannya, (2) orientasi perhatian guru lebih kepada siswa secara individual daripada kelompok karena adanya perbedaan perkembangan kognitifnya, (3) adanya kontrol siswa terhadap cara belajarnya sendiri. Ada kemungkinan waktu yang diperlukan berbeda untuk setiap siswa pada tugas yang sama.

Dalam sistem pembelajaran individual, siswa belajar materi dalam unit-unit kecil dalam bentuk suatu teks yang disertai dengan petunjuk. Penguasaan materi berdasarkan

urutan unit. Para siswa secara individu dapat mengoreksi kesalahan dari tugas yang dikerjakan. Jika belum menguasai materi, siswa diberikan kesempatan untuk mengulangi tugas yang diberikan sampai menunjukkan penguasaannya.

Pembelajaran individual dapat dilakukan dengan memberi kesempatan pada siswa menyelesaikan tugas yang sudah disiapkan sebelumnya sesuai dengan tingkat kecepatan masing-masing. Siswa baru melanjutkan kegiatan berikutnya setelah mereka benar-benar siap untuk melanjutkan. Peran guru terutama memfasilitasi pembelajaran individual ini dengan berjalan keliling kelas dan membantu siswa yang mengalami masalah dan siap menjawab pertanyaan yang diajukan kepadanya.

Pembelajaran individual dapat mencakup tata cara pengaturan, antara lain sebagai berikut.

- a. Rencana studi mandiri (*independent study plans*), guru dan peserta didik membuat perjanjian mengenai apa yang akan dipelajari dan dengan tujuan apa. Seluruh peserta didik mengatur belajarnya sendiri dan mempersiapkan diri untuk menghadapi ujian.
- b. Program studi yang dikelola sendiri (*self directed study*), siswa diberi suatu daftar semua tujuan yang harus dicapai termasuk materi yang harus dikuasai. dan suatu daftar literatur yang dapat dipelajari. Pada waktu-waktu tertentu, peserta didik menempuh suatu tes dan dinyatakan lulus bila memenuhi norma yang ditentukan.
- c. Program pembelajaran yang berpusat pada siswa (*learning centered program*), dalam batas-batas tertentu, peserta didik diperbolehkan menentukan sendiri apa yang akan dipelajari dan dalam urutan bagaimana. Kerap kali kebebasan itu diberikan dalam rangka program belajar pengayaan, setelah dikuasainya seperangkat kemampuan yang pokok dan esensial bagi semua.

- d. Belajar menurut kecepatan sendiri (*self pacing*), siswa mempelajari materi pelajaran tertentu, untuk mencapai tujuan instruksional tertentu pula, sebagaimana ditetapkan oleh guru. Semua peserta didik harus mencapai tujuan-tujuan instruksional yang sama, tetapi mereka mengatur sendiri laju kemajuannya dalam mempelajari bahan.
- e. Pengaturan instruksi oleh peserta didik itu sendiri (*student determined instruction*) yang menyangkut tentang penentuan semua tujuan instruksional, pilihan media pembelajaran dan narasumber, penentuan laju kemajuannya sendiri, evaluasi sendiri terhadap pencapaian tujuan instruksional dan kebebasan untuk memprioritaskan materi pelajaran tertentu.
- f. Kombinasi dari pembelajaran kepada kelompok besar dengan pembelajaran kepada kelompok kecil. Selain itu ada pula keharusan untuk belajar mandiri terutama dalam suatu bidang studi yang paling membutuhkan usaha tambahan.
- g. Pendekatan sistem (*system approach*) yang mengembangkan pola instruksional yang sistematis dan terencana, yang mencakup perencanaan, pengelolaan dan evaluasi pembelajaran, pola ini terlaksana menurut berbagai variasi, yang dikenal sebagai sistem belajar (*learning strategies*), seperti sistem belajar tuntas, sistem pembelajaran modul, paket belajar, dan pembelajaran berprogram, namun gradasi individualisasi pembelajaran dalam keempat sistem ini berbeda-beda.

#### 2.2.2.2 Pembelajaran Kelompok

Pembelajaran secara kelompok merupakan pembelajaran yang dalam proses belajarnya siswa dikelompokkan pada beberapa kelompok sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar. Belajar kelompok terutama ditujukan untuk mengembangkan konsep pokok atau sub pokok bahasan yang sekaligus mengembangkan aktivitas sosial siswa, sikap dan nilai. Pembelajaran kelompok cenderung banyak digunakan dalam

pembelajaran dengan pendekatan cara belajar siswa aktif (CBSA), misalnya dengan kegiatan diskusi, penelitian sederhana (observasi), pemecahan masalah serta metode lain yang memungkinkan sesuai dengan tujuan dan karakteristik materi dalam belajar secara kelompok.

Dalam pembelajaran kelompok perlu diperhatikan tentang alokasi waktu dengan ketercapaian tujuan pembelajaran. Seringkali pembelajaran kelompok menggunakan waktu yang melebihi dari waktu yang di alokasikan. Untuk itu kegiatan bimbingan dari guru sangat diperlukan. Beberapa ciri pembelajaran dengan pendekatan kelompok adalah, (1) siswa memiliki keanggotaan jelas, (2) terdapat kesadaran kelompok, (3) memiliki tujuan bersama, (4) saling tergantung dan memiliki kebutuhan yang sama, (5) ada interaksi dan komunikasi antar anggota, serta (6) ada tindakan yang dilakukan secara bersama-sama. Keenam ciri tersebut menjadi ciri kelompok yang kohesif dan dapat menjadi jaminan keberhasilan kelompok dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru. Keunggulan dari penerapan model pembelajaran kelompok adalah adanya kesempatan siswa untuk membina rasa tanggung jawab, rasa toleransi, peluangnya lebih besar akan dapat dikembangkan melalui kegiatan belajar kelompok. Dengan belajar kelompok lebih jauh siswa akan memahami aspek materi pelajaran yang bersifat problematis berdasarkan pokok bahasan maupun berdasarkan aspek sosial nyata.

#### *2.2.2.3 Model Pembelajaran Klasikal*

Pembelajaran klasikal cenderung digunakan oleh guru apabila dalam proses belajarnya lebih banyak bentuk penyajian materi pelajaran lebih bersifat informatif atau fakta. Penyajian lebih menekankan untuk menjelaskan sesuatu materi yang belum diketahui atau dipahami oleh siswa.. Terutama ditujukan untuk memberikan informasi atau sebagai pengantar dalam proses belajar mengajar, sehingga dalam proses belajarnya



siswa lebih banyak mendengarkan atau bertanya tentang materi pelajaran tersebut. Secara proses pembelajaran klasikal dapat membentuk kemampuan siswa dalam menyimak, mendengarkan sehingga membentuk kemampuan dalam bertanya.

Pembelajaran klasikal merupakan kemampuan guru yang utama. Hal itu disebabkan oleh pembelajaran klasikal merupakan kegiatan mengajar yang tergolong efisien, karena pembelajaran secara klasikal ini berarti bahwa seorang guru melakukan dua kegiatan sekaligus yaitu mengelolah kelas dan mengelolah pembelajaran. Dalam hal ini guru dituntut kemampuannya menggunakan teknik-teknik penguatan dalam pembelajaran agar ketertiban belajar dapat diwujudkan. Secara ekonomis, pembiayaan kelas studi lebih murah. Oleh karena itu, ada jumlah minimum siswa dalam kelas. Jumlah siswa tiap kelas pada umumnya berkisar dari 10-45 orang, dengan jumlah tersebut seorang guru masih dapat melaksanakan proses pembelajaran secara klasikal. Pembelajaran klasikal berarti melaksanakan dua kegiatan sekaligus, yaitu pengelolaan kelas dan pengelolaan pembelajaran.

Pembelajaran klasikal mempunyai banyak kelemahan, diantaranya adalah pembelajaran tidak memperhatikan pengalaman peserta didik, peserta didik menjadi penerima secara pasif, serta pembelajaran bersifat abstrak dan teoritis. Pembelajaran klasikal dapat diminimalisir jika didukung dengan buku teks pelajaran yang relevan dan kontekstual. Relevan berarti sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sedangkan kontekstual berarti mengaitkan antara materi yang disajikan dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik mengaitkan pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Depdiknas, 2002:1). Belajar secara klasikal cenderung menempatkan siswa dalam posisi pasif, sebagai penerima bahan ajaran. Solusi dari masalah tersebut adalah dengan membantu peserta didik memikul tanggung jawab atas perilakunya dan tanggung jawab sosialnya sehingga dapat digunakan

dalam lingkungan kelas. Model ini apabila diterapkan didalam kelas dapat diwujudkan bentuk suatu pertemuan dimana kelompok bertanggung jawab untuk membangun sistem sosial yang sama.

*The current study involved three primary objectives. First, we examined differences in students' self-regulation strategy use and motivational beliefs across grade level and math course type. We elected to focus on math as the primary content area in this study because of the recent increased interest in math self-regulation interventions for middle school and secondary school students and the potential of this study to complement this literature base Butler, Beckingham, & Lauscher, (2005)*

### **2.2.3 Hakikat Media Pembelajaran**

Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Menurut Sadiman (2003:6), **media pembelajaran** adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Pesan atau informasi yang disampaikan melalui media dalam bentuk isi atau materi pengajaran itu harus dapat diterima oleh penerima pesan dengan menggunakan salah satu gabungan beberapa alat indera mereka.

Menurut Miarso (2004:458), **media pembelajaran** dapat diartikan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Analisis dari berbagai pendapat mengenai media pembelajaran bahwa pendapat Sadiman sebuah proses penyampaian informasi yang merangsang pikiran dengan gabungan beberapa alat indra. Sedangkan Miarso meitikberatkan pada penyampaian pesan yang mendorong pembelajaran yang disengaja dan terkendali. Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan semua alat bantu yang dipakai dalam proses pembelajaran, dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber atau guru kepada penerima dalam hal ini peserta didik dan memungkinkan komunikasi antara guru dan siswa dapat berlangsung dengan baik. Pesan atau informasi yang disampaikan melalui media dalam bentuk isi atau materi pengajaran itu harus dapat diterima oleh penerima pesan dengan menggunakan salah satu atau gabungan beberapa alat indera mereka

Media yang digunakan sebagai alat bantu belajar ada bermacam-macam jenis dari media grafis hingga media yang berbasis komputer. Dalam pengembangan media sebagai alat bantu Edgar Dale mengadakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkret ke yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut disebut kerucut pengalaman (*Cone of Experience*).

Adapaun gambar kerucut pengalaman Edgar Dale dapat dilihat seperti dibawah ini:



Gambar 2.2 Kerucut Pengalaman dari Edgar Dale  
Sumber : Sadiman (2003:11)

Berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Dale dapat disimpulkan bahwa pengalaman yang paling konkret adalah yang lebih efektif digunakan sebagai media pembelajaran, karena si pembelajar akan lebih mudah menyerap suatu bahan ajar melalui pengalaman yang paling konkret. Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi, maka pesan yang dikomunikasikan dalam bentuk materi pelajaran yang harus mudah dipahami oleh si pembelajar, untuk itu pesan tersebut haruslah disampaikan melalui suatu media pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dengan media itu sendiri.

Miarso (2004:458-460) menyimpulkan bahwa ada berbagai kajian teoritik maupun empirik menunjukkan kegunaan media dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut : mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada kita sehingga otak dapat berfungsi secara optimal, dapat membatasi keterbatasan pengalaman peserta didik, dapat melampaui batas ruang kelas, memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya, menghasilkan keseragaman pengamatan, membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi untuk belajar, memberikan pengalaman integral atau menyeluruh dari sesuatu konkret maupun abstrak, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mandiri, pada tempat dan waktu

serta kecepatan yang ditentukan sendiri, meningkatkan keterbacaan baru, meningkatkan efek sosialisasi, serta dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri.

Ada beberapa faktor yang menjadi pertimbangan dalam memilih media antara lain : (1) ketepatan dengan tujuan pembelajaran artinya media dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan, (2) dukungan terhadap bahan pembelajaran artinya bahan pembelajaran sifatnya prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar mudah dipahami siswa, (3) kemudahan memperoleh media, artinya media mudah diperoleh, (4) ketrampilan dalam menggunakan, (5) tersedia waktu untuk menggunakannya, (6) sesuai dengan taraf berfikir siswa (Purnawati 2010).

Menurut Koesnandar (2005), sejumlah pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat adalah (1) media yang diperlukan mudah dipakai, (2) jumlah biaya yang dibutuhkan, (3) teknologi yang ada mudah digunakan, (4) terdapat interaksi media dengan pengguna, (5) tersedianya fasilitas, (6) media yang dipilih merupakan media yang *up to date*.

Menurut Sudjana dan Rivai (2009) dalam memilih media hendaknya mengacu pada kriteria sebagai berikut.

1. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran
2. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran
3. Kemudahan memperoleh media
4. Ketrampilan guru dalam menggunakannya
5. Tersedia waktu untuk menggunakannya
6. Sesuai dengan taraf berfikir siswa

#### **2.2.4 Manfaat dan Kegunaan Media Pembelajaran**

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan

salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa menguasai setelah pembelajaran berlangsung, dan *konteks* pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Arsyad,2007:15).

Manfaat media dalam proses pembelajaran antara lain (Aini, 2006:87) yaitu (1) memperjelas penyajian agar tidak verbalistik, (2) proses belajar lebih efektif, berkualitas dan efisien, (3) dapat mengatasi ruang, waktu dan indera, (4) dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi (5) pembelajaran bisa lebih sistematis.

Sudjana & Rifai (2007:2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa diantaranya

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran.
- c. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerikan dan lain-lain.

Dale dan Anonim (2006) menyebutkan kegunaan media pembelajaran secara umum adalah “dapat mengurangi penyampaian pesan verbalisti, meningkatkan gairah belajar karena siswa langsung berinteraksi dengan media, anak dapat belajar sendiri sesuai kemampuannya, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, memberikan rangsangan yang sama terhadap siswa”.

Arsyad (2011) menyebut beberapa manfaat media pembelajaran yaitu:

- a. Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar
- b. Meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi antar siswa dan lingkungan dan siswa dapat belajar sendiri sesuai kemampuan.
- c. Mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d. Memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungannya.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Edgar Dale (dalam Arsyad 2011 : 10) memperkirakan bahwa hasil belajar seorang peserta didik melalui indra pandang berkisar 75%, melalui indra dengar 13%, dan melalui indra lainnya sekitar 12%.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa media penglihatan lebih merangsang gairah belajar siswa.

### 2.2.5 Jenis dan Karakteristik Media

Karakteristik media juga dapat dilihat menurut kemampuan membangkitkan rangsangan indra penglihatan, pendengaran, peraba, pengecap, maupun penciuman, atau kesesuaiannya dengan tingkatan hierarki belajar seperti yang digarap oleh Gagne, dan sebagainya. Jadi, klasifikasi media, karakteristik media dan pemilihan media merupakan kesatuan yang tidak terpisahkan dalam penentuan strategi pembelajaran.

Untuk tujuan-tujuan praktis, ada beberapa karakteristik media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia, yaitu: Media Grafis, Media Audio, Media Proyeksi Diam. Ada beberapa tokoh yang menggolongkan media pembelajaran/pendidikan:

Kemp & Dayton dalam Arsyad (2007 : 37) mengelompokkan media ke dalam 8 jenis yaitu : (a) Media Cetak, (b) Media Panjang, (c) Overhead *transparancie*, (d) Rekaman Audiotape, (e) Seri slide dan film Strips, (f) Penyajian multi image, (g) Rekaman video dan film hidup, (h) computer.

Sedangkan Leshin, Pollock & Reigeluth (dalam Arsyad, 2007:36) mengklasifikasikan media ke dalam lima kelompok yaitu :

- 1) Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok, *field trip*)
- 2) Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja dan lembaran lepas)
- 3) Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, *slide*)



- 4) Media berbasis audio visual (video, film, program *slide-tape*, televisi)
- 5) Media berbasis komputer (pengajaran dengan berbasis komputer, video interaktif, *hypertext*).

## 2.3 Konsep Multimedia

### 2.3.1 Pengertian Multimedia

Secara etimologis multimedia berasal dari kata *multi* (Bahasa Latin, *nouns*) yang berarti banyak, bermacam-macam, dan *medium* (Bahasa Latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata *medium* dalam *American Heritage Electronic Dictionary* (1991) juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi (Rachmat dan Alphone, 2005).

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi secara terintegrasi (Pustekom, 2008:7).

Beberapa definisi multimedia menurut beberapa ahli dalam Satria (2006) diantaranya:

1. Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa *audio* (suara, musik), animasi, *video*, teks, grafik dan gambar (Turban dan kawan-kawan, 2002);
2. Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, *audio* dan *video* (Robin dan Linda, 2001);
3. Multimedia dalam konteks komputer adalah: pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, *audio*, *video*, dengan menggunakan *tool* yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi (Hofstetter, 2001);
4. Multimedia sebagai perpaduan antara teks, grafik, *sound*, animasi, dan *video*

untuk menyampaikan pesan kepada publik (Wahono, 2007);

5. Steinmetz (1995) : Multimedia adalah gabungan dari seminimalnya sebuah media diskrit dan sebuah media kontinu. Media diskrit adalah sebuah media dimana validitas datanya tidak tergantung dari kondisi waktu, termasuk didalamnya teks dan grafik. Sedangkan yang dimaksud dengan media kontinu adalah sebuah media dimana validitas datanya tergantung dari kondisi waktu, termasuk di dalamnya suara dan video.
6. Multimedia (sebagai kata sifat) adalah media elektronik untuk menyimpan dan menampilkan data-data multimedia (Zeembry, 2008).

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa multimedia dalam penelitian ini merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks , gambar (*vektor* atau *bitmap*), grafik, *sound*, animasi, *video*, interaksi yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi) berbentuk program , digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa.

### 2.3.2 Prinsip Multimedia

Dalam penerapan multimedia terdapat tujuh prinsip desain multimedia yaitu:

#### a) Prinsip Multimedia

Murid – murid bisa belajar lebih baik dari kata – kata dan gambar – gambar daripada kata –kata saja.

#### b) Prinsip keterdekatan ruang

Murid – murid bisa belajar lebih baik saat kata –kata dan gambar – gambar terkait disajikan saling berdekatan daripada saling berjauhan di halaman atau layar.

#### c) Prinsip keterdekatan waktu

Murid –murid bisa belajar lebih baik saat kata –kata dan gambar –gambar terkait disajikan secara simultan (berbarengan) daripada suksesif (bergantian).

d) Prinsip koherensi

Murid – murid bisa belajar lebih baik saat kata-kata, gambar-gambar, atau suara-suara ekstra/tambahan dibuang daripada dimasukkan.

e) Prinsip modalitas

Murid –murid bisa belajar lebih baik dari animasi dan narasi daripada teks on-screen.

f) Prinsip redundansi

Murid –murid bisa belajar lebih baik dari animasi dan narasi daripada dari animasi, narasi dan teks on-screen.

g) Prinsip perbedaan individual

Pengaruh desain lebih kuat terhadap murid berpengetahuan rendah daripada berpengetahuan tinggi, dan terhadap murid-murid berkemampuan spasial tinggi, daripada berkemampuan spasial rendah (dalam Mayers 2009: 270).

### **2.3.3 Tujuan Multimedia**

Tujuan Multimedia adalah sebagai berikut :

- a) Multimedia dalam penggunaannya dapat meningkatkan efektivitas dari penyampaian suatu informasi.
- b) Penggunaan multimedia dalam lingkungan dapat mendorong partisipasi, keterlibatan serta eksplorasi pengguna tersebut.

- c) Aplikasi multimedia dapat merangsang panca indera, karena dengan penggunaan multimedia akan merangsang beberapa indera penting manusia, seperti pengelihatan, pendengaran aksi maupun suara. Dalam pengaplikasiaanya multimedia akan membantu penggunanya terutama pengguna awam (dalam Mayers 2009: 287).

#### 2.3.4 Pengertian Interaktif

Pengertian interaktif terkait dengan komunikasi 2 arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia (sebagai *user*/pengguna produk) dan komputer (*software*/aplikasi/produk dalam format file tertentu, biasanya dalam bentuk CD). Dengan demikian produk/CD/aplikasi yang diharapkan memiliki hubungan 2 arah/timbal balik antara *software*/aplikasi dengan *user*-nya . Interaktifitas dalam multimedia oleh Zeemry (2008: slide ke-36) diberikan batasan sebagai berikut: (1) pengguna (*user*) dilibatkan untuk berinteraksi dengan program aplikasi; (2) aplikasi informasi interaktif bertujuan agar pengguna bisa mendapatkan hanya informasi yang diinginkan saja tanpa harus“melahap” semuanya (<http://yogapw.wordpress.com/2010/01/26/pengertian-multimedia-interaktif/>).

Interaktif menurut Sutopo (2003:7) dapat diartikan user atau pengguna dapat memilih apa yang akan dikerjakan selanjutnya, bertanya dan mendapatkan jawaban yang mempengaruhi komputer untuk mengerjakan fungsi selanjutnya Sutopo

Berdasarkan definisi-definisi tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa Multimedia Pembelajaran Interaktif adalah perpaduan antara berbagai media (format file) berupa teks, gambar (*vektor* atau *bitmap*), grafik, *sound*, animasi, *video*, yang saling melengkapi sehingga menimbulkan interaksi, simulasi yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi) berbentuk *Compact Disc* (CD) digunakan untuk menyampaikan

pesan berupa pengetahuan (materi pokok pelajaran) dalam proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya.

### **2.3.5 Manfaat Multimedia Pembelajaran Interaktif**

**Secara umum manfaat yang diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.**

Manfaat di atas akan diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran, yaitu:

1. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron dll.
2. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dll.
3. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat.
4. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dll.
5. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dll.
6. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Dengan beberapa manfaat di atas maka Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) dapat meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar siswa.

### **2.3.6 Karakteristik Media dalam Multimedia Pembelajaran Interaktif**

Menurut Daryanto (2010:52), karakteristik multimedia pembelajaran adalah:

1. Memiliki lebih dari satu media yang *konvergen*, misalnya menggabungkan unsur *audio* dan *visual*.
2. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
3. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna biasa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya memenuhi fungsi sebagai berikut:

1. Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
2. Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
3. Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan.
4. Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lainnya.

### **2.3.7 Format Multimedia Pembelajaran**

#### **a) Tutorial**

Format sajian ini merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi yang berisi suatu konsep disajikan

dengan teks, gambar, baik diam atau bergerak dan grafik. Pada saat yang tepat, yaitu ketika dianggap bahwa pengguna telah membaca, menginterpretasikan dan menyerap konsep itu, diajukan serangkaian pertanyaan atau tugas. Jika jawaban atau respon pengguna benar, kemudian dilanjutkan dengan materi berikutnya. Jika jawaban atau respon pengguna salah, maka pengguna harus mengulang memahami konsep tersebut secara keseluruhan ataupun pada bagian-bagian tertentu saja (*remedial*).

Kemudian pada bagian akhir akan diberikan serangkaian pertanyaan yang merupakan tes untuk mengukur tingkat pemahaman pengguna atas konsep atau materi yang disampaikan.

**b) *Drill dan Practise***

Format ini dimaksudkan untuk melatih pengguna sehingga memiliki kemahiran dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan suatu konsep. Program menyediakan serangkaian soal atau pertanyaan yang biasanya ditampilkan secara acak, sehingga setiap kali digunakan maka soal atau pertanyaan yang tampil selalu berbeda, atau paling tidak dalam kombinasi yang berbeda.

Program ini dilengkapi dengan jawaban yang benar, lengkap dengan penjelasannya sehingga diharapkan pengguna akan bisa pula memahami suatu konsep tertentu. Pada bagian akhir, pengguna bisa melihat skor akhir yang dia capai, sebagai indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam memecahkan soal-soal yang diajukan (Kemp and Dayton, 1985:247).

**c) *Simulasi***

Multimedia pembelajaran dengan format ini mencoba menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata, misalnya untuk mensimulasikan pesawat terbang, di mana pengguna seolah-olah melakukan aktifitas menerbangkan pesawat terbang, menjalankan

usaha kecil, atau pengendalian pembangkit listrik dan lain –lain. Pada dasarnya format ini mencoba memberikan pengalaman masalah dunia nyata yang biasanya berhubungan dengan suatu resiko, seperti pesawat akan jatuh atau menabrak, atau terjadi malapetaka nuklir.

**d) Percobaan atau eksperimen**

Format ini mirip dengan simulasi, namun lebih ditujukan pada kegiatan –kegiatan yang bersifat eksperimen, seperti kegiatan praktikum dilaboratorium IPA, atau komputer. Program ini menyediakan serangkaian peralatan dan bahan, kemudian pengguna bisa melakukan percobaan atau eksperimen sesuai dengan petunjuk dan kemudian mengembangkan eksperimen–eksperimen lain berdasarkan petunjuk tersebut. Diharapkan pada akhirnya pengguna dapat menjelaskan suatu konsep atau fenomena berdasarkan eksperimen yang mereka lakukan.

Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) yang digunakan peneliti berformat tutorial dimana menyajikan materi-materi pokok pelajaran dan soal-soal sebagai tolak ukur keberhasilan siswa dalam memecahkan soal-soal yang diberikan.

**2.3.8 Aspek Multimedia Pembelajaran Interaktif**

*2.3.8.1 Aspek Desain*

Aspek desain pembelajaran memainkan peranan penting dalam pengembangan suatu multimedia pembelajaran. Dilihat dari sisi desain pembelajaran terdapat beberapa hal yang sifatnya penting untuk diperhatikan dalam pembuatan suatu multimedia pembelajaran :

1. Uraian komunikatif yang jelas, dalam multimedia pembelajaran antara teks, gambar, audio, video, simulasi dan lain-lain bersifat proposional. Artinya multimedia pembelajaran tidak didominasi oleh teks seperti dalam buku pelajaran .oleh karenanya, uraian atau pembahasan menggunakan bahasa yang tepat, padat, komunikatif dan sesuai



dengan tingkat pengetahuan dan usia pengguna. Dalam multimedia pembelajaran, uraian dalam bentuk teks digunakan jika diperlukan interpretasi dari visual ditampilkan, atau sulit mencari referensi untuk memvisualisasikan konsep yang disampaikan.

Multimedia pembelajaran adalah media yang dirancang sedemikian rupa sehingga memungkinkan siswa dapat mempelajarinya secara mandiri dengan bantuan minimal guru atau orang lain. Bahkan tanpa bantuan sama sekali atau belajar sendiri.

2. Contoh, analogi atau ilustrasi, serta simulasi yang relevan dan kontekstual. Uraian komunikatif saja seperti yang diuraikan di atas belumlah cukup. Kita perlu kreatif memberikan contoh, analogi, ilustrasi yang relevan baik dengan gambar, animasi, video, simulasi dan lain-lain agar dapat mempermudah atau memperdalam pemahaman siswa. Hal ini merupakan kelebihan dari multimedia pembelajaran dibandingkan dengan yang lain.

3. Latihan tes dan umpan balik yang korektif. Adanya latihan atau tes membuat pembelajaran lebih bermakna sehingga peserta didik dapat mengetahui kemampuan yang dimiliki setelah menggunakan multimedia pembelajaran, sebaiknya dalam membuat latihan atau tes diberikan umpan balik secara korektif agar peserta didik agar terdapat semacam penghargaan terhadap kerja siswa dalam setelah mengerjakan soal sehingga dia akan merasa senang dan termotivasi untuk terus belajar.

4. Pemilihan media yang relevan. Multimedia pembelajaran adalah pemanfaatan kombinasi beragam media (teks, audio, video, grafis, gambar, animasi dll) secara harmonis berbantuan teknologi komputer sehingga menghasilkan sinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Oleh karena itu, pemilihan media yang tepat dan juga relevan menentukan. Terkadang terdapat ketidakrelevanan pemilihan media seperti menjelaskan cara kerja jantung divisualisasikan dengan gambar. Padahal untuk menjelaskan cara kerja jantung akan lebih baik menggunakan animasi daripada gambar diam. Jadi harus ada

keharmonisan antara media yang digunakan dengan karakteristik dan materi yang diajarkan.

5. Relevansi dan konsistensi antara latihan atau tes dengan materi dan tujuan pembelajaran. Dalam setiap aktifitas, tujuan hendaknya dijadikan acuan atau patokan. Oleh sebab itu materi, latihan, dan tes disamping harus cukup dan cakup, juga harus mengacu pada tujuan pembelajaran yang merupakan tujuan akhir yang hendak dicapai dan yang telah ditentukan sebelumnya.

6. Interaktifitas Belajar akan lebih baik jika siswa mencari, menemukan dan membangun pengetahuannya sendiri. Multimedia pembelajaran, idealnya harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri. Untuk itu multimedia pembelajaran harus interaktif. Interaktifitas multimedia pembelajaran dapat dilakukan dengan memberikan umpan balik yang korektif serta gunakan navigasi yang jelas dan konsisten (dalam Pustekom 2008: 11-20).

#### *2.3.8.2 Aspek Rekayasa Perangkat Lunak*

Dalam pembuatan media pembelajaran yang dibuat sering kali masih sering terjadi keluhan-keluhan terhadap media pembelajaran seperti susahnya proses instalasi, sulitnya penggunaan dsb. Keluhan-keluhan ini terjadi karena media pembelajaran tidak dikembangkan dengan konsep, metode, dan teknik yang benar. Karena itulah muncul disiplin ilmu rekayasa perangkat lunak, yaitu disiplin ilmu yang mempelajari semua aspek produksi perangkat lunak dari sisi konsep, metodologi dan teknik, mulai dari tahap awal yaitu menganalisa kebutuhan pengguna, melakukan desain, membuat program, pengujian, testing sampai pemeliharaan.

Menurut disiplin ilmu rekayasa perangkat lunak, multimedia pembelajaran yang baik memenuhi parameter-parameter seperti berikut :

1. Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan multimedia pembelajaran.
2. Kehandalan perangkat lunak (*reliabilitas*).
3. Dapat dipelihara (dikelola) dengan mudah (*maintainabilitas*).
4. Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya (*usabilitas*).
5. Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/software/tool untuk pengembangan.
6. Multimedia pembelajaran dapat dijalankan di berbagai *hardware*, *software*, dan *platform* (*kompatibilitas*).
7. Pemaketan multimedia pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi.
8. Dokumentasi program multimedia pembelajaran yang lengkap.
9. Kode program dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan multimedia pembelajaran lain (*reusabilitas*).

#### 2.3.8.3 Aspek Komunikasi Visual

Jurnalistikunsd (2007) mengemukakan bahwa kriteria aspek komunikasi visual yang harus dipenuhi oleh media pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut:

1. Komunikatif berarti visualisasi mendukung materi ajar agar mudah dicerna siswa
2. Sederhana yaitu visualisasi tidak rumit, agar tidak mengurangi kejelasan isi materi ajar agar mudah diingat.
3. Kreatif yaitu visualisasi diharapkan disajikan secara unik dan tidak klise ( sering digunakan) agar menarik perhatian.
4. Unity yaitu menggunakan bahasa visual yang harmonis, utuh dan senada agar materi ajar dipresepsi secara utuh (komperhensif).
5. Penggambaran objek dalam bentuk image yang representatif.

6. Pemilihan warna yang sesuai, agar mendukung kesesuaian antara materi kreatif dan topik terpilih.
7. Tipografi untuk memvisualisasi bahasa verbal agar mendukung isi pesan, baik, secara fungsi keterbacaan maupun fungsi psikologisnya.
8. Tata letak perletakan dan susunan unsur – unsur visual terkendali dengan baik, agar memperjelas peran dan hirearki masing-masing unsur.
9. Unsur visual bergerak (animasi dan movie) animasi dapat dimanfaatkan untuk mensimulasikan materi ajar dan video untuk mengilustrasikan materi secara nyata.
10. Navigasi (icon) yang familiar dan konsisten agar efektif dalam penggunaanya.

## **2.4 Perangkat Lunak Pendukung Pengembangan MPI**

### **a) Macromedia Flash**

Perkembangan teknologi komputer yang memungkinkan penayangan informasi grafik, suara dan gambar, selain teks, memungkinkan dibuat media audiovisual yang bersifat interaktif. Multimedia adalah istilah yang diberikan pada teknik penyajian informasi yang menggabungkan informasi berupa teks, grafik, citra, suara, gambar, video, maupun animasi.

Salah satu media pada komputer (software) yang mampu membuat dan menyajikan informasi-informasi tersebut yakni dengan menggunakan software Macromedia Flash. Macromedia Flash merupakan program yang mampu membuat berbagai macam aplikasi diantaranya gambar, animasi, game, web, video, dan lain sebagainya. Sehingga program ini sangat tepat digabungkan dalam pembelajaran. Hingga saat ini Macromedia Flash telah menjadi standar professional dalam pembuatan animasi web, kartun, game, CD tutorial, dan aplikasi interaktif yang kini banyak dijumpai.

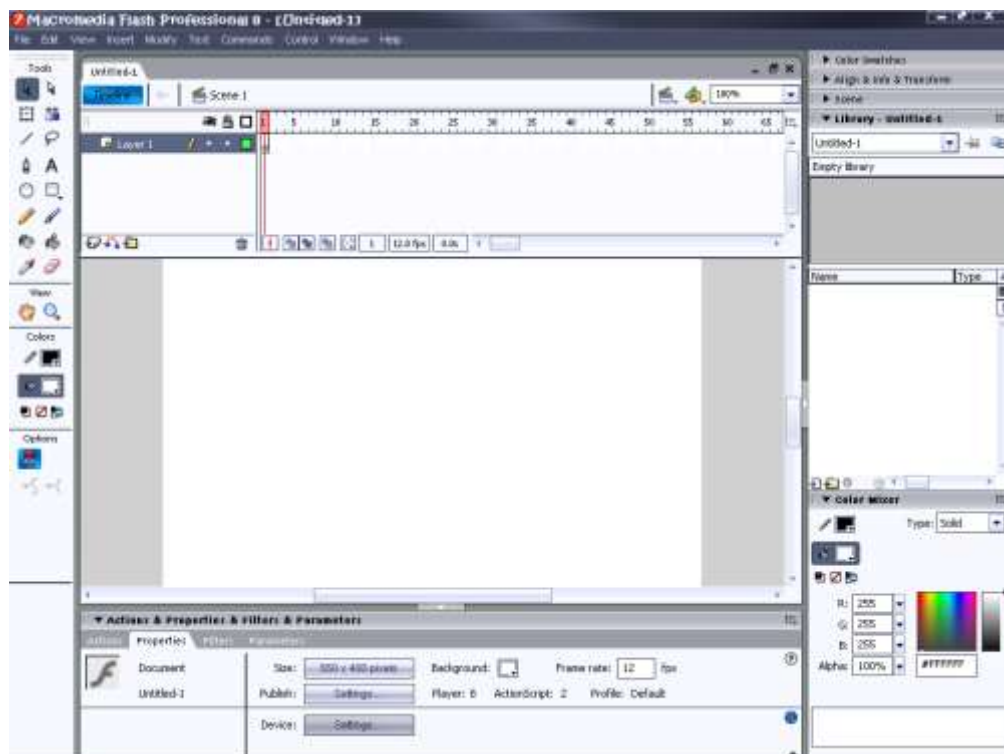
Popularitas *Macromedia Flash* bisa menghasilkan animasi movie yang menakjubkan dan mengompresinya menjadi ukuran yang cukup kecil untuk bisa digunakan pada Internet. Dibandingkan dengan video steaming, Flash jauh lebih efisien dan efektif untuk membawa material animasi yang lebih hidup. Selain itu, movie Flash sangat mudah dijalankan pada hampir semua komputer. Sebagian besar komputer dijual di pasaran sudah terpasang *plug-in Flash* yaitu *flash Player*. Di internet pun tersedia *plug-in* ini dalam bentuk file download berukuran kecil. File yang dihasilkan *Macromedia Flash* ini kecil yaitu *.fla*. file ini juga dapat dikonvert menjadi beberapa file bereksistensi *.swf, .jpg, .gif, .png, .exe, .mov*.

Sebagian besar orang tahu bahwa *Flash* sangat canggih dalam hal animasi, akan tetapi kemampuan *Flash* tidak hanya itu. *Flash* juga bisa memiliki bahasa *script* bawaan, yaitu *ActionScript* yang semakin memperkaya fitur-fiturnya dan sangat tangguh jika diterapkan menjadi aplikasi *stand alone* semisal game, dan lain-lain. Semua ini menjadikan *Flash* standar aplikasi pembuatan animasi umum dan animasi web.

Alasan menggunakan aplikasi adobe flash sebagai perangkat lunak atau *software* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif adalah karena dalam aplikasi ini mengutamakan animasi dimana animasi ini bisa digerakan sesuai keinginan pembuatnya melalui tombol-tombol yang sudah diatur sedemikian rupa, dalam aplikasi adobe flash juga dapat digunakan sebagai media interaktif, adapun kelebihan aplikasi ini diantaranya yaitu:

- Ukuran file yang kecil dengan kualitas yang baik.
- Kebutuhan hardware yang tidak tinggi.
- Dapat membuat website, cd-interaktif, animasi web, animasi kartun.
- Dapat ditampilkan di berbagai media seperti Web, CD-ROM, VCD, DVD

- Adanya Actionscript. Dengan actionscript anda dapat membuat animasi dengan menggunakan kode sehingga memperkecil ukuran file. Karena adanya actionscript ini juga Flash dapat untuk membuat game karena script dapat menyimpan variable dan nilai, melakukan perhitungan, dsb. yang berguna dalam game. Selain itu, Flash adalah program berbasis vektor.



Gambar 2.3 Tampilan *Interface Macromedia Flash 8 Professional*

## 2.5 Peranan Program Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris pada peserta didik TK IT Mutiara Hati

Program multimedia pembelajaran interaktif cocok digunakan pada pembelajaran bahasa Inggris. Dengan menggunakan media pembelajaran ini, materi mengenal nama-nam buah-buahan dapat divisualisasikan dengan gambar, teks, dan animasi. Dengan demikian, peserta didik dapat lebih mengerti dan peserta didik punya gambaran tentang mengenal nama-nama buah-buahan , peserta didik tidak hanya membayangkan saja.

Berkaitan dengan hal di atas, maka kiranya dapat dipahami bahwa pengembangan program multimedia pembelajaran interaktif dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Pembelajaran bahasa Inggris membutuhkan interaksi yang lebih dari mata pelajaran yang lain. Hal ini dikarenakan pembelajaran bahasa Inggris merupakan pembelajaran yang menekankan pada pemahaman bentuk dan karakteristik buah-buahan dalam pembelajarannya. Oleh karena itu dibutuhkan pembelajaran yang tidak bersifat verbalistik karena membutuhkan tingkat abstraksi yang tinggi. Dibutuhkan suatu alternatif media yang dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran siswa dimana tidak menekankan pada verbalistik atau kata-kata juga dapat menyampaikan pesan pembelajaran serta dapat merangsang siswa untuk belajar. Sehingga siswa dapat dengan sendirinya membangun pengetahuannya sendiri.

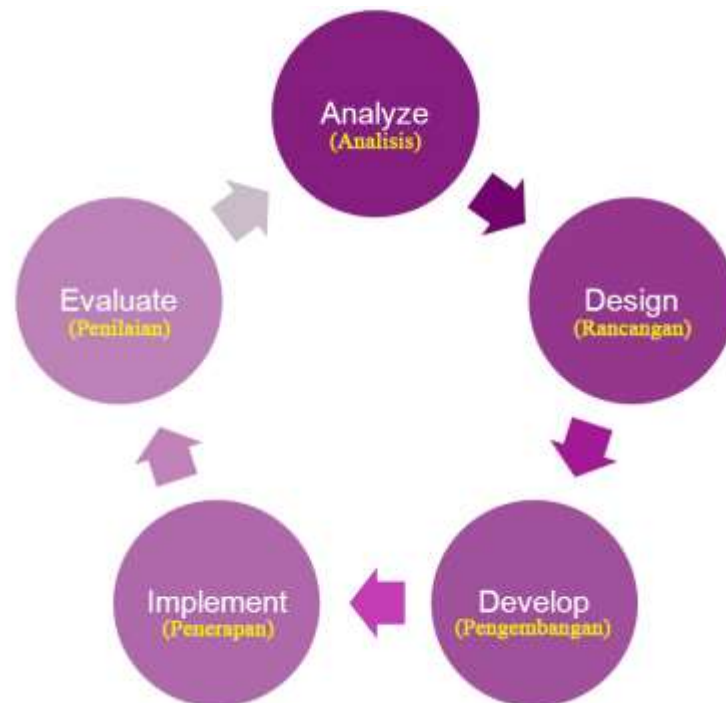
Pembelajaran akan lebih efektif apabila peserta berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran tersebut, misalnya peserta didik tidak hanya memperoleh informasi dari guru saja, akan tetapi dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar yang ada di sekitar peserta didik. Dalam pembelajaran, pengajaran tidak lagi berpusat pada pengajar (*teacher centered learning*), melainkan pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered learning*) yaitu belajar secara individual atau mandiri menggali (mengeksplorasi) ilmu pengetahuan dan informasi melalui internet atau media teknologi informasi lainnya.

## **2.6 Kerangka Berpikir**

Berdasarkan hasil pengamatan awal terdapat beberapa kendala yaitu guru merasa sangat kesulitan dalam menyampaikan materi pelajaran yang banyak namun memiliki waktu mengajar yang sangat sedikit. Serta dituntut peserta didik yang di ajar memahami semua materi. Guru masih memberikan materi melalui metode konvensional. Metode ceramah ini masih sering digunakan guru dalam menjelaskan materi-materi teori, yang

terjadi siswa sering sekali tidak memperhatikan guru saat menerangkan. Sehingga pembelajaran kurang optimal.

Berbagai permasalahan diatas dapat diupayakan guru menggunakan sebuah media yang dirasa sangat tepat yaitu multimedia pembelajaran interaktif. Menurut Daryanto (2010:52) karakteristik multimedia pembelajaran interaktif yaitu member kemudahan dan kelengkapan isi sehingga pengguna bias menggunakan tanpa bimbingan orang lain.



Gambar 2.4 Alur Kerangka Berpikir

Alur dalam penelitian ini mengacu pada kerangka berpikir diatas. Terdapat lima tahapan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, *Evaluation*.



*Analysis* yaitu tahap awal dalam mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif. Tahap ini meliputi analisis kebutuhan pengembangan media yang mencakup analisis pasar, analisis mata pelajaran, analisis materi.

*Design* merupakan tahapan merancang multimedia pembelajaran yang mencakup merancang GBIM (Garis Besar Isi Media) yang berisi apa saja yang akan ditampilkan atau disajikan dalam MPI, setelah itu dijabarkan melalui naskah.

*Development* yaitu tahap memproduksi media berdasarkan GBIM dan naskah yang telah dibuat sebelumnya. Pembuatan naskah sangat penting karena untuk mempermudah dalam membuat media. *Software* yang digunakan dalam memproduksi MPI ini yaitu Adobe Flash CS6.

*Implementation* yaitu tahap menguji atau menerapkan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar di kelas. Namun sebelum diujikan dalam kelas MPI yang sudah jadi divalidasi oleh ahli media dan ahli materi terlebih dahulu.

*Evaluation* yaitu tahap terakhir dalam proses penelitian pengembangan media ini. Tahap evaluasi ini menghitung, mengukur, dan menganalisis seberapa efektif program multimedia pembelajaran interaktif yang dibuat.

## **2.7 Hipotesis**

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori dan belum menggunakan fakta.

Berdasarkan permasalahan dan data yang dikumpulkan maka hipotesis yang peneliti ajukan adalah

Ho : Pengembangan program Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris sesuai diterapkan di TK IT Mutiara Hati Gunungpati Semarang tidak mempengaruhi peningkatan hasil belajar.

Hi : Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris diterapkan di TK IT Mutiara Hati Gunungpati Semarang pada pokok bahasan “Menegenal Nama-nama Buah” yang telah dikembangkan untuk peserta didik TK IT Mutiara Hati Gunungpati Semarang.

## **2.8 Produksi Media**

### **2.8.1 Penyusunan Program Materi**

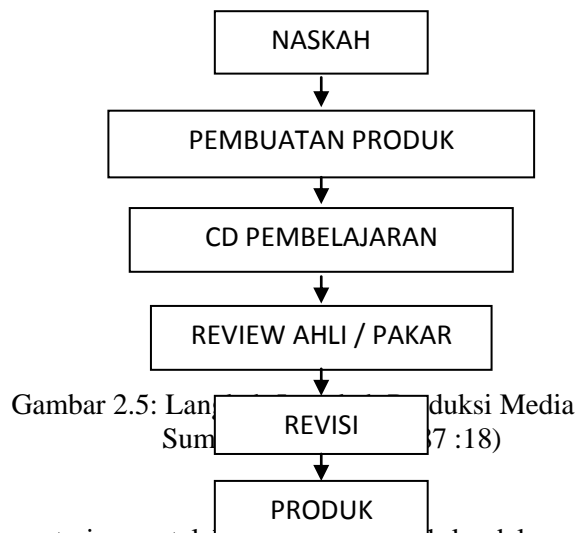
Proses penyusunan program materi atau penulisan naskah multimedia program interaktif berdasarkan langkah – langkah berikut ini :

- a. Mengidentifikasi audiens
- b. Menulis Rasional dari produk yang dibuat dan sinopsis
- c. Menetapkan identitas program
- d. Merumuskan tujuan pembelajaran
- e. Menetapkan peta materi
- f. Mengidentifikasi GBIPM
- g. Menetapkan Flowchart
- h. Membuat naskah

Penyusunan program materi, pertama kali ditetapkan mata pelajaran, kelas, semester, pokok materi, kompetensi dasar, dan indikator setelah itu rangkaian materi.

### **2.8.2 Produksi Program**

Memproduksi program adalah mengubah naskah menjadi program. Setelah rancangan materi dibuat maka langkah selanjutnya dibuat langkah – langkah produksi dalam bentuk *CD Pembelajaran*, langkah – langkah pembuatan produksi media meliputi:



Naskah dan materi yang telah dirancang diubah ke dalam bentuk MPI dimulai dengan:

1. Menulis naskah yang terdiri dari Judul, nama frame, nomor frame, halaman, keterangan tampilan, keterangan animasi/video dan narasi.
2. Setelah menulis naskah diadakan pembuatan dengan program Adobe Flash
3. Kemudian hasilnya dikonsultasikan dengan orang yang ahli dalam pembuatan multimedia pembelajaran interaktif.
4. Setelah direview maka diadakan revisi pada program multimedia pembelajaran tersebut kemudian dihasilkan produk dalam bentuk *CD Pembelajaran* yang akan digunakan untuk penelitian.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Model Pengembangan**

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengamati, mengkaji, menganalisa dan mendeskripsikan data tentang bagaimana penyusunan GBIM multimedia pembelajaran interaktif Bahasa Inggris TK IT Mutiara Hati Gunungpati Semarang, produksi multimedia pembelajaran interaktif dan efektifitas multimedia pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar. Untuk dapat mendeskripsikan data yang ditemukan peneliti dari lapangan maka dari aspek pendekatan metodologi, penelitian ini menggunakan metode penelitian *research and development* atau penelitian dan pengembangan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (Penelitian dan pengembangan) dapat didefinisikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk (Sugiyono, 2008:297). Produk tersebut tidak harus berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*) seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas / laboratorium, tetapi juga perangkat lunak (*software*) seperti program komputer (Syaodih, 2010:164).

Sesuai dengan namanya, Research & Development difahami sebagai kegiatan penelitian yang dimulai dengan research dan diteruskan dengan development. Kegiatan research dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan pengguna (*needs assessment*), sedangkan kegiatan development dilakukan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran.

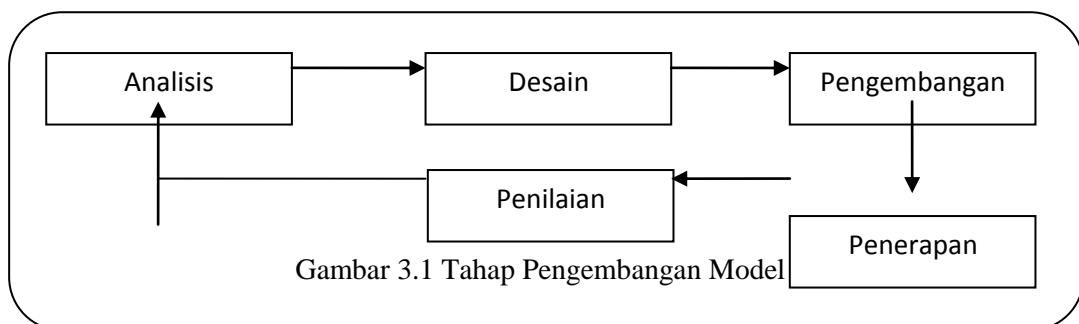
Pemahaman ini tidak terlalu tepat. Kegiatan research tidak hanya dilakukan pada tahap *needs assesment*, tapi juga pada proses pengembangan produk, yang memerlukan kegiatan pengumpulan data dan analisis data, yaitu pada tahap proses validasi ahli dan pada tahap validasi empiris atau uji-coba. Sedangkan nama development mengacu pada produk yang dihasilkan dalam proyek penelitian.

Namun dalam penelitian ini memberi fokus pada aspek pengembangan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang berusaha membuat sebuah produk program multimedia pembelajaran yang dapat menunjang belajar Peserta didik. Model pengembangan yang menjadi acuan yaitu ADDIE model. Model pengembangan produk yang dikembangkan

oleh Reiser dan Molenda. ADDIE yang mencakup aspek *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (penilaian).

Alasan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE dikarenakan memiliki keunggulan yaitu dilihat dari prosedur kerjanya yang sistematis yakni pada setiap langkah yang akan dilalui selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki sehingga diperoleh produk (modul digital) yang efektif. Berikut bagan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*)

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 secara sistematis yang artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis, tidak bisa diurutkan secara acak atau kita bisa memilih mana yang menurut kita ingin di dahulukan. Karena kelima tahap/ langkah 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 pendidik.



### 3.1.1 Analisis Pengembangan MPI

Analisis merupakan sebuah tahapan yang mendasari dalam membuat sebuah program atau media. Tujuan dilakukannya analisis adalah untuk mendapatkan data pendukung pengembangan media. Tahap ini menganalisis beberapa aspek yaitu analisis pasar, analisis *user*/jenjang, analisis topik, analisis format sajian, dan analisis sarana dan prasarana.

#### 3.1.1.1 Analisis Pasar

Analisis pasar merupakan suatu analisa mengenai berbagai permasalahan pasar. Pada analisis pasar, peneliti mendapati bahwa dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode yang ceramah, sehingga peserta didik sangat jenuh dalam belajar.

Guru kurang memanfaatkan peluang media lainnya untuk menunjang pembelajaran. Guru memiliki waktu yang sangat sedikit dalam menerangkan tapi materi yang harus disampaikan terlalu banyak.

#### *3.1.1.2 Analisis Pengguna*

Selanjutnya adalah analisis pengguna dimana peneliti melakukan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang ditujukan untuk jenjang Usia dini karena sesuai dengan karakteristik dan tahap berpikir peserta didik yang berada pada tahap berpikir konkret menuju ke abstrak. Peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris kurang menyukai materi yang bersifat teori.

#### *3.1.1.3 Analisis Kurikulum*

Analisis kurikulum bertujuan untuk menentukan materi-materi mana yang memerlukan bahan ajar. Dalam menentukan materi, analisis dilakukan dengan cara melihat inti materi yang diajarkan, serta kompetensi dan hasil belajar kritis yang harus dimiliki oleh peserta didik. Selain itu analisis kurikulum juga meliputi analisis standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, materi pelajaran yang kemudian akan dijadikan materi-materi yang terdapat di dalam multimedia pembelajaran interaktif.

Topik yang dipilih adalah Mengenal Nama-nama Buah karena materi yang ada dalam materi ini masih bersifat abstrak. Media ini nantinya memberikan contoh serta pemahaman secara nyata bagi peserta didik sehingga akan lebih menarik dan mudah dipahami. Media ini juga disajikan dalam bentuk multimedia dimana materi disampaikan menyajikan tampilan gambar, teks, suara, animasi, dan yang lebih menarik menghadirkan interaktifitas bagi peserta didik.

#### *3.1.1.4 Analisis Sarana*

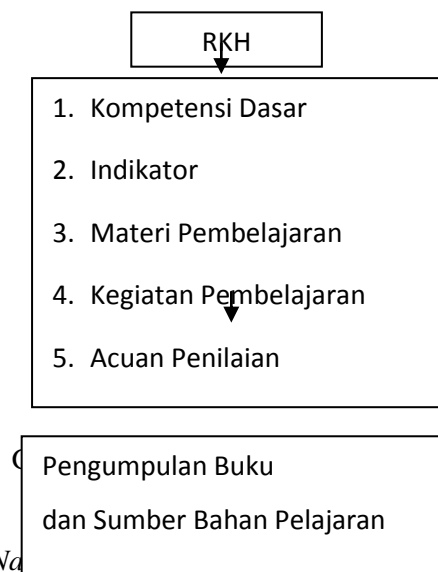
Terakhir adalah analisis kebutuhan akan sarana dan prasarana yang ada di lapangan. Peneliti menemukan bahwa TK IT Mutiara Hati Gunungpati Semarang memiliki fasilitas yang kurang dalam penggunaan Teknologi dalam pembelajaran, dalam hal ini peneliti mempunyai tantangan sendiri, sehingga kedepannya TK IT Mutiara Hati dapat mengenal pembelajaran yang berbasis teknologi.

### **3.1.2 Desain MPI**

Pembuatan desain didasarkan pada hasil observasi awal dalam kegiatan analisis kebutuhan. Hasil observasi disusun menjadi suatu kerangka media pembelajaran untuk pembelajaran Bahasa Inggris mengenal Nama-nama Buah berdasarkan data-data yang diperoleh.

### 3.1.2.1 Tahap Persiapan Desain

Pada tahap persiapan penyusunan modul digital, harus melihat kompetensi lulusan, kemudian kompetensi apa yang akan dicapai. Setelah itu merujuk pada RKH (Rencana Kegiatan Harian) untuk melihat KD, Indikator, Materi, Kegiatan dan Penilaian hal ini digunakan untuk mengumpulkan buku dan sumber belajar.



### 3.1.2.2 Tahap Penyusunan Na

Data-data yang telah diperoleh dari tahap persiapan tadi selanjutnya dituangkan dalam desain awal produk berupa *outline* desain dari produk yang akan dikembangkan. Dalam *outline* tersebut peneliti menuangkan konsep awal produk berupa desain animasi, desain tampilan, desain materi. Konsep awal tersebut biasanya dibuat dalam sebuah GBIM (garis besar isi media). Kemudian dari desain inilah yang nantinya menjadi patokan yang akan dituangkan menjadi naskah multimedia. Naskah multimedia ini berbeda dengan naskah GBIM. Naskah multimedia berisi semua tampilan media fram per frame sehingga lebih detail.

### **3.1.3 Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif**

Tahap produksi ini adalah mengubah naskah menjadi sebuah program yang berisi teks, suara, gambar, animasi. Dalam hal ini program adalah program adalah sebuah produk multimedia pembelajaran interaktif. Sebelum dilakukannya penerapan langsung dalam pembelajaran program MPI di cek dan di validasi dahulu oleh ahli media. Tahapan ini untuk mengetahui kelayakan media diterapkan. Setelah itu dilakukan validasi oleh guru mata pelajaran yang bersangkutan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui keluasaan materi. Kemudian baru dilakukan uji coba dalam proses pembelajaran.

#### **3.1.4 Penerapan MPI**

Untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang baik, maka perlu diadakan uji coba terhadap produk tersebut, karena hasil produksi suatu program media yang oleh pembuatnya dianggap baik, belum tentu mampu efektif untuk proses pembelajaran. Uji coba media pembelajaran ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui setiap detail kekurangan dan kelemahan dari program yang telah jadi, untuk melihat efektifitas program tersebut bila digunakan oleh sasaran didik yang dituju.

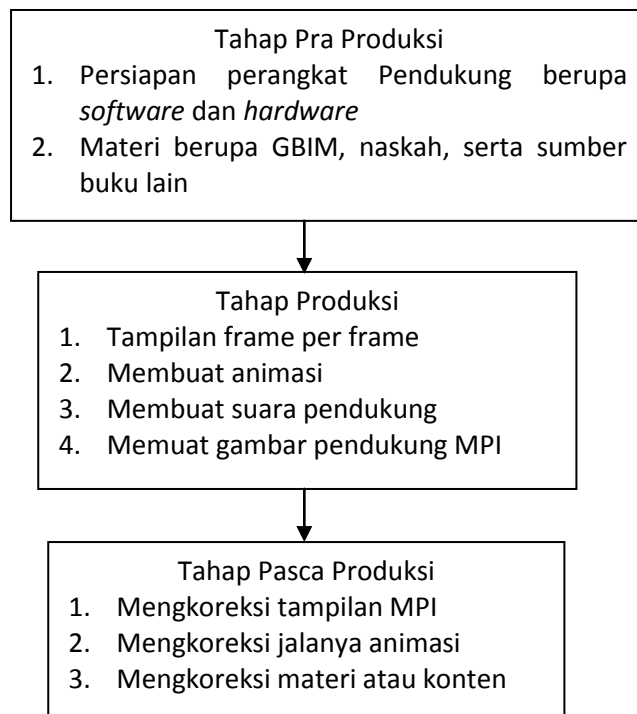
#### **3.1.5 Penilaian MPI**

Tahap ini merupakan fase untuk mengetahui apakah produk yang dihasilkan dalam hal ini adalah multimedia pembelajaran interaktif mengenal nama-nama buah TK IT Mutiara Hati Gunungpati Semarang dapat meningkatkan semangat serta prestasi belajar atau tidak.

## **3.2 Prosedur Pengembangan Program Multimedia Pembelajaran Interaktif**

Prosedur pengembangan program menjelaskan secara rinci proses pembuatan multimedia pembelajaran interaktif. Proses produksi terdiri dari tiga tahapan, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi seperti tertera pada gambar berikut:





1. Tahap pra produksi, meliputi kegiatan persiapan alat produksi, yaitu seperangkat komputer dan *software-software* pendukung dalam hal ini *software* yang paling utama adalah *Macromedia Flash CS 6*. Selain itu *software* yang perlu disiapkan adalah *Photoshop*, yang berfungsi sebagai *software* pengolah gambar. Kemudian mempersiapkan materi.

2. Tahap produksi, meliputi merealisasikan program sesuai naskah. membuat media yang telah disusun melalui naskah media pembelajaran kedalam bentuk grafis, animasi, teks, suara. Dari pembuatan desain grafis/animasi, maka akan diperoleh wujud nyata dari storyboard yang telah ditentukan sebelumnya.

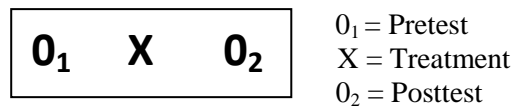
3. Tahap pasca produksi, meliputi kegiatan *me-review*, apakah ada kesalahan serta ada kekurangan dalam multimedia yang dibuat.

### 3.3 Uji Keefektifan Program MPI

Dalam pengujian ini, peneliti menggunakan *Research and Development*.

Dalam pengambilan data peneliti mengambil satu sampel subjek tanpa ada sampel kontrol sebagai pembanding. Desain ini menggunakan dua kali perlakuan yaitu sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen yaitu *pretest*. Sedangkan observasi setelah eksperimen yaitu *posttest*.

Desain eksperimen pola *pretest posttest design* dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.4 Desain eksperimen *pretest posttest design*

### 3.3.1 Populasi dan Sampel

#### 3.3.1.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto 2002:108). Yang dimaksud populasi dalam penelitian ini adalah orang-orang yang dijadikan sebagai data dalam mengungkapkan tujuan skripsi. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas B TK IT Mutiara Hati Gunungpati Semarang.

#### 3.3.1.2 Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti (Arikunto 2002:109). Teknik sampling yang digunakan untuk penelitian ini adalah teknik *random sampling* yakni menentukan sampel secara acak. Dalam penelitian ini adalah peserta didik TK IT Mutiara Hati untuk kelas eksperimen sebanyak 11 peserta didik.

Karena penelitian ini menggunakan *pretest posttest design*, maka penelitian ini hanya menggunakan satu sampel penelitian. Untuk uji coba yang digunakan berjumlah 11 peserta didik, hal ini dikarenakan dalam pengujian uji coba, responden yang digunakan untuk menguji keefektifan produk adalah sebagian dari populasi.

### 3.3.2 Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari sehingga mudah diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Dalam penelitian ini variabelnya adalah sebagai berikut:

#### 3.3.2.1 Variabel Bebas

Variabel bebas yaitu variabel atau objek yang mempengaruhi objek lainnya (Sugiyono 1999). Dalam penelitian ini variabel bebasnya (independen) adalah treatment yang diberikan yaitu MPI mengenal nama-nama buah sebagai sumber belajar peserta didik TK IT Mutiara Hati Gunungpati Semarang.

#### 3.3.2.2 Variabel Terikat

Variabel terikat adalah merupakan variabel yang diakibatkan atau yang dipengaruhi variabel bebas ((Sugiyono 1999). Keberadaan variable ini dalam penelitian kuantitatif merupakan variabel yang yang dijelaskan dalam fokus atau topik penelitian. Dalam penelitian ini variabel terikatnya (dependen) adalah hasil dari treatment tersebut.

### **3.3.3 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data merupakan alat yang digunakan dalam mengambil data. Dalam memilih metode pengumpulan data perlu disesuaikan dengan pertimbangan dari segi kualitas alat, yaitu taraf validitas dan realibilitas dan pertimbangan lainnya biasanya dari sudut pandang praktis, misalnya besar kecilnya biaya, macam kualifikasi orang yang harus menggunakannya, mudah sukarnya menggunakan alat tersebut, dan sebagainya.

Mengacu pada hal tersebut maka, metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

#### *3.3.3.1 Metode Tes*

Metode tes digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan peserta didik dalam memahami materi mengenal nama-nama buah setelah pembelajaran menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif dilaksanakan. Teknik tes yang diberikan berupa tes objektif sebanyak 13 butir. Metode pengumpulan data dengan menggunakan tes ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar pada *pretes* dan *postest*. Adapun teknik tes yang digunakan berbentuk obyektif jenis pilihan ganda dengan empat pilihan.

#### *3.3.3.2 Metode Kuosioner (Angket)*

Merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket ini diberikan kepada ahli media untuk mengetahui kelayakan media dalam pembelajaran, ahli materi untuk mengetahui kelayakan materi apakah telah sesuai dengan tujuan dan indikator pembelajaran. Data tentang tanggapan peserta didik selama proses pembelajaran diambil dengan angket tanggapan peserta didik mengenai proses pembelajaran dengan program multimedia pembelajaran interaktif Bahasa Inggris pokok bahasan mengenal nama-nama buah.

### 3.3.3.3 Metode Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan benda yang berupa benda-benda tertulis seperti dokumen, peraturan-peraturan, foto-foto dan lain-lain (Arikunto 2002: 134). Dokumentasi digunakan untuk memperoleh keterangan berupa catatan penting atau dokumen penting yang ada hubungannya dengan masalah yang akan diteliti dari lembaga yang berperan dalam masalah tersebut. Metode ini digunakan untuk memperoleh daftar nama peserta didik, profil sekolah dan dokumentasi yang dilakukan pada saat penelitian yaitu berupa pengambilan foto.

### 3.3.4 Teknik Analisis Data

Analisis data sangat menentukan dalam suatu penelitian karena analisis data berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian.

#### 3.3.4.1 Deskriptif Persentase

Setelah data diperoleh, selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Penelitian ini lebih menitikberatkan pada bagaimana mengembangkan media pembelajaran sehingga data dianalisis dengan sistem deskriptif persentase. Untuk menganalisis data hasil *checklist* dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Mengkuantitatifkan hasil *checking* sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan dengan memberikan skor sesuai dengan bobot yang telah ditentukan sebelumnya.
- 2) Membuat tabulasi data.
- 3) Menghitung persentase dari tiap-tiap sub variabel dengan rumus:

$$P(s) = S/N \times 100\%$$

P(s) = persentase sub variable

S = jumlah skor tiap sub variabel

N = jumlah skor maksimum

- 4) Dari persentase yang telah diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam tabel supaya pembacaan hasil penelitian menjadi mudah. Untuk menentukan kriteria kualitatif dilakukan dengan cara:
  - a) Menentukan persentase skor ideal (skor maksimum) = 100%.
  - b) Menentukan persentase skor terendah (skor minimum) = 20%.
  - c) Menentukan range = 100-20= 80.

- d) Menentukan interval yang dikehendaki = 5 (tidak baik, kurang baik, cukup baik dan sangat baik).
- e) Menentukan lebar interval ( $80/5 = 16$ ).

Berdasarkan perhitungan di atas, maka range persentase dan kriteria kualitatif dapat ditetapkan sebagaimana dalam tabel berikut.

No	Interval	Kriteria
1	$85\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Baik
2	$69\% \leq \text{skor} \leq 84\%$	Baik
3	$53\% \leq \text{skor} \leq 68\%$	Cukup
4	$37\% \leq \text{skor} \leq 52\%$	Kurang Baik
5	$20\% < \text{skor} < 36\%$	Tidak Baik

Tabel 3.1 Range Persentase dan Kriteria Kualitatif Program

Sedangkan untuk menganalisis data dari angket dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Angket yang telah diisi responden, diperiksa kelengkapan jawabannya, kemudian disusun sesuai dengan kode responden.
- b) Mengkuantitatifkan jawaban setiap pertanyaan dengan memberikan skor sesuai dengan bobot yang telah ditentukan sebelumnya.
- c) Membuat tabulasi data.
- d) Menghitung persentase dari tiap-tiap sub variable dengan rumus yang digunakan dalam perhitungan persentase skor *checklist*.

Dari persentase yang telah diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam tabel di atas.

#### 3.3.4.2 Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas instrumen merupakan suatu ukuran yang digunakan untuk mengukur tingkat konsistensi suatu instrumen, artinya apabila digunakan untuk mengukur berkali-

kali akan menghasilkan data yang sama. Dalam penelitian ini, untuk mengetahui reliabilitas instrument menggunakan rumus dalam buku (Sugiyono, 2007:361) dengan menggunakan *microsoft excel*.

Klasifikasi reliabilitas soal adalah sebagai berikut :

0,80<r<1,00 : Sangat Tinggi

0,60<r<0,79 : Tinggi

0,40<r<0,59 : Cukup

0,20<r<0,39 : Rendah

0,00<r<0,19 : Sangat Rendah

Adapun untuk membuat kesimpulan, dengan cara membandingkan nilai hitung r dan nilai tabel r. Kriterianya jika nilai hitung r lebih besar dari nilai tabel r, maka item instrumen dinyatakan reliabel (Muhidin dan Maman, 2007:41).

#### 3.3.4.3 Validitas Instrumen

Sedangkan untuk menghitung validasi item instrument menggunakan rumus korelasi produk moment dalam (Arikunto, 2006:170) dengan *Microsoft excel*.

Hasil yang diperoleh dari masing-masing perhitungan tersebut dikonsultasikan dengan nilai dalam tabel harga kritik dari r *produk moment* pada  $\alpha = 5\%$  atau interval kepercayaan 95%. Jika indeks korelasi atau harga  $r_{xy} \geq r_{\text{tabel}}$ , maka butir instrumen yang tidak valid akan dibuang dan tidak dapat dipakai sebagai instrumen dalam penelitian (Arikunto, 2006:170).

#### 3.3.4.4 Indeks Kesukaran

Indeks kesukaran adalah bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya sesuatu soal. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 sampai 1,0 (Arikunto, 2002:207). Indeks kesukaran dalam penelitian ini dihitung dengan *Microsoft excel*

Menurut Arikunto (2002:210) indeks kesukaran diklasifikasikan sebagai berikut :

- a. Soal dengan P 0,00 sampai 0,30 adalah soal sukar
- b. Soal dengan P 0,30 sampai 0,70 adalah soal sedang
- c. Soal dengan P 0,70 sampai 1,00 adalah soal mudah

#### 3.3.4.5 Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan peserta didik yang bodoh (berkemampuan rendah) (Arikunto, 2002:211). Indeks deskriminasi ini berkisar antara 0,00 sampai 1,00. Untuk menghitung daya pembeda dari alat yang diukur, menggunakan sebuah *software* pengolah angka *Microsoft excel*.

Klasifikasi daya pembeda (Arikunto, 2002:218):

- a.  $D : 0,00 - 0,20 \rightarrow$  jelek
- b.  $D : 0,20 - 0,40 \rightarrow$  cukup
- c.  $D : 0,40 - 0,70 \rightarrow$  baik
- d.  $D : 0,70 - 1,00 \rightarrow$  baik sekali
- e.  $D : \text{negative}$ , semuanya tidak baik

#### 3.3.4.6 Uji Hipotesis ( Uji t satu sampel )

Pengujian t satu sampel merupakan salah satu pengujian hipotesis deskriptif pada dasarnya merupakan proses pengujian generalisasi hasil penelitian yang didasarkan dengan satu sampel. Kesimpulan yang dihasilkan adalah hipotesis yang diuji ini dapat digeneralisasikan atau tidak. Bila  $H_0$  diterima berarti dapat digeneralisasikan.

Analisis data hasil penggunaan program MPI dengan uji t satu sampel, yaitu untuk menguji hipotesis sebagai berikut :

$H_0$  : rata-rata pemahaman peserta didik dengan program multimedia pembelajaran interaktif di TK IT Mutiara Hati Gunungpati Semarang  $\geq 76$

$H_a$  : rata-rata pemahama siswa dengan program multimedia pembelajaran interaktif di TK IT Mutiara Hati Gunungpati Semarang  $\leq 76$

Langkah–langkah pengujian hipotesis deskriptif menggunakan uji t satu sampel sebagai berikut :

1. menghitung rata-rata selisih pretest posttest
2. menghitung kuadrat deviasi
3. menghitung harga t
4. menghitung harga t tabel
5. menggambar kurve
6. meletakkan kedudukan t hitung dan t tabel dalam kurve yang dibuat
7. membuat keputusan pengujian hipotesis

Rumus yang digunakan untuk menguji hipotesis deskriptif (satu sampel) adalah

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2_d}{N(N-1)}}$$

t = nilai t yang dihitung, selanjutnya disebut  $t_{hitung}$

Md = mean dari selisih pretest dengan posttest

$\sum x^2_d$  = jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

d.b. = ditentukan dengan N-1

Hasil perhitungan tersebut kemudian diuji dengan uji pihak kiri yang berlaku ketentuan, bila harga  $t_{hitung}$  lebih kecil atau sama dengan ( $\leq$ ) dari  $t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, dengan kasta lain  $H_0$  diterima jika  $t_{hitung} \geq t_{(1-\alpha)_{(n-1)}}$  (Arikunto,2010: 351).



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh simpulan sebagai berikut.

- 1) Pengembangan program multimedia pembelajaran interaktif menggunakan metode penelitian pengembangan (*Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Prosedur mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif dengan pembuatan program pembelajaran dalam bentuk compact disc (CD) dimulai dari analisis kebutuhan yang terdiri dari analisis materi yang diajarkan di TK IT mutiara hati, analisis karakteristik peserta didik dan analisis proses pembelajaran yang biasa dilakukan di TK IT mutiara hati, tahap selanjutnya adalah dengan mendesain model pembelajaran, materi ajar dan mendesain multimedia interaktif bahasa inggris, tahap berikutnya peneliti mulai membuat dan mengembangkan semua bahan ajar dan media ajar yang telah didesain, tahap selanjutnya peneliti memvalidasi perangkat pembelajaran kepada ahli materi dan ahli media hingga perangkat pembelajaran benar-benar dikatakan valid, tahap selanjutnya peneliti mengujicobakan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan di TK IT mutiara hati, tahap terakhir peneliti melakukan analisis dan evaluasi hasil uji coba perangkat pembelajaran.

- 2) Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif bahasa Inggris TK IT Mutiara Hati termasuk dalam kategori efektif, hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar peserta didik secara signifikan yaitu dari 72,31% menjadi 83,85% setelah diberikan pembelajaran dengan multimedia interaktif bahasa Inggris.

## **5.2 Saran**

- 1) Sebaiknya para guru TK dalam melaksanakan pembelajaran yang berkaitan dengan bahasa Inggris menggunakan multimedia interaktif bahasa Inggris yang telah dikembangkan oleh peneliti dalam rangka meningkatkan efektifitas proses pembelajaran.
- 2) Bagi para guru sebaiknya dalam menggunakan multimedia interaktif bahasa Inggris, sebelumnya mempelajari dulu cara menggunakan multimedia tersebut sehingga dalam proses pembelajaran tidak terkendala.
- 3) Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif bahasa Inggris biasanya memicu keaktifan peserta didik yang biasanya berdampak pada kegaduhan didalam kelas, sebaiknya para guru mempertimbangkan masalah ini sehingga ketika keributan positif benar-benar terjadi didalam kelas, guru telah memiliki solusi untuk mengatasinya.

## DAFTAR PUSTAKA

- AECT. 1994. *Definisi Teknologi Pendidikan (Terjemahan Setijadi, dkk)*. Jakarta: Rajawali.
- Aini, Nur Saedah. 2006. *Manfaat Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2010. *Pendekatan Metode Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian dan Metode Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- (*Pengertian TK Taman Kanak-Kanak*). Tersedia di <http://skripsi-tarbiyahpai.blogspot.com/2015/01/pengertian-tk-taman-kanak-kanak.html> diakses 5 Februari 2015
- Arsyad, Azhar. 1996. *Media Untuk Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Metode Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2002. *Pembelajaran Kontekstual*. Blog: Tersedia di <http://yogapw.wordpress.com/2010/01/26/pengertian-multimedia-interaktif/> diakses 15 Februari 2015.
- George, Darren; Mallery, Paul. 1995. (*SPSS/ Pc + Step by Stipe A Simple Guideand Reference*). Blog: Tersedia di <http://evagustine.blogspot.com/2012/05/contoh-proposal-karya-ilmiah.html> diakses 15 Februari 2015.
- Hamalik, Oemar. 2005. *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.
- Haryono, A. 1987. *Pengembangan Program Media Instruksional*. Semarang: Pustekom dan IKIP Semarang.

- Kemp, J. E. & Dayton, D. K.. (1985). *Planning And Producing Instructional Media*. New York: Harper and Row Publisher.
- Mayer , Richard E. 2009. *Multimedia Learning*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Miarso, Yusufhadi. 2007. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan 2*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*. Sebuah Pendekatan. Ciputat: Gaung Persada Press.
- Munthe, Bermawy. 2009. *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Punaji, Setyosari. 2012 *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Pustekom. 2008. *Pengembangan Pembelajaran dengan Menggunakan Multimedia*. Jakarta: Depdiknas.
- Rachmat dan Alphone, (2005). (*Pengertian Multimedia Interaktif*). Tersedia di [elib.unikom.ac.id/download.php?id=216256](http://elib.unikom.ac.id/download.php?id=216256) diakses 20 Februari 2015.
- Sadiman, Arief S. *Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* : Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Salim, Ali. 2005. *Trik Membuat Animasi Teks dengan Macromedia Flash MX 2004*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran. Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Perdana Media
- Seels, B. B., & Richey, R. C. 1994. *Instructional technology: the definition and Domains Of The Field*. Washington, DC: Association for Educational Communications and Technology.
- Soekamto, Toeti. 1993. *Perancangan dan Pembeiajajaran Sistem Instruksional*. Jakarta: Intermedia.
- Steinmetz. 1995. (*Multimedia Content Production*). Tersedia di [http://www.satriamultimedia.com/artikel\\_apa\\_itu\\_multimedia.html](http://www.satriamultimedia.com/artikel_apa_itu_multimedia.html) diakses 21 Februari 2015.
- Sudjana, Nana dan Rifai, Ahmad. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Bandung.

- Sugandi, Achmad. (2007). *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT Perpustakaan Universitas Negeri Semarang.
- Sugiyono. 2007. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Pendekatan Metodologi Penelitian R & D*. Bandung: Sinar Baru Bandung.
- Sutopo, 2003, *Multimedia Interaktif dan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Syaodih, Nana. 2010. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syukur, Fatah. 2008. *Teknologi Pendidikan*. Semarang: Rasail Media Group.
- Wahono, Romi Satria. 2007. (*Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*). Tersedia di <http://satriawahono.net/> diakses 22 Februari 2015.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran. Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wina, Sanjaya. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1

### GARIS-GARIS BESAR ISI MEDIA (GBIM) PROGRAM MEDIA PEMBELAJARAN (MPI)

Tema/ Mata pelajaran : Santun berbahasa (mengenal nama buah)




Topik / Judul : English for kids

Penulis : Dady Priambudi

Pengkaji Media : Urip Muhayat Wiji Wahyudi, S.Pd

NO.	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN HASIL BELAJAR	POKOK MATERI	LATIHAN DAN TES	JUDUL
1	2	3	4	5	6
1	Setelah mempelajari ini peserta didik diharapkan mampu: Menyebutkan nama-nama buah dalam bahasa inggris	<ul style="list-style-type: none"><li>Mengajarkan peserta didik agar bisa menyebutkan nama-nama buah dengan bahasa inggris</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>mengenal nama-nama buah dengan bahasa inggris</li></ul>	Soal Pilihan ganda jumlah soal 5 (lima).	<ul style="list-style-type: none"><li>english for kids</li></ul>

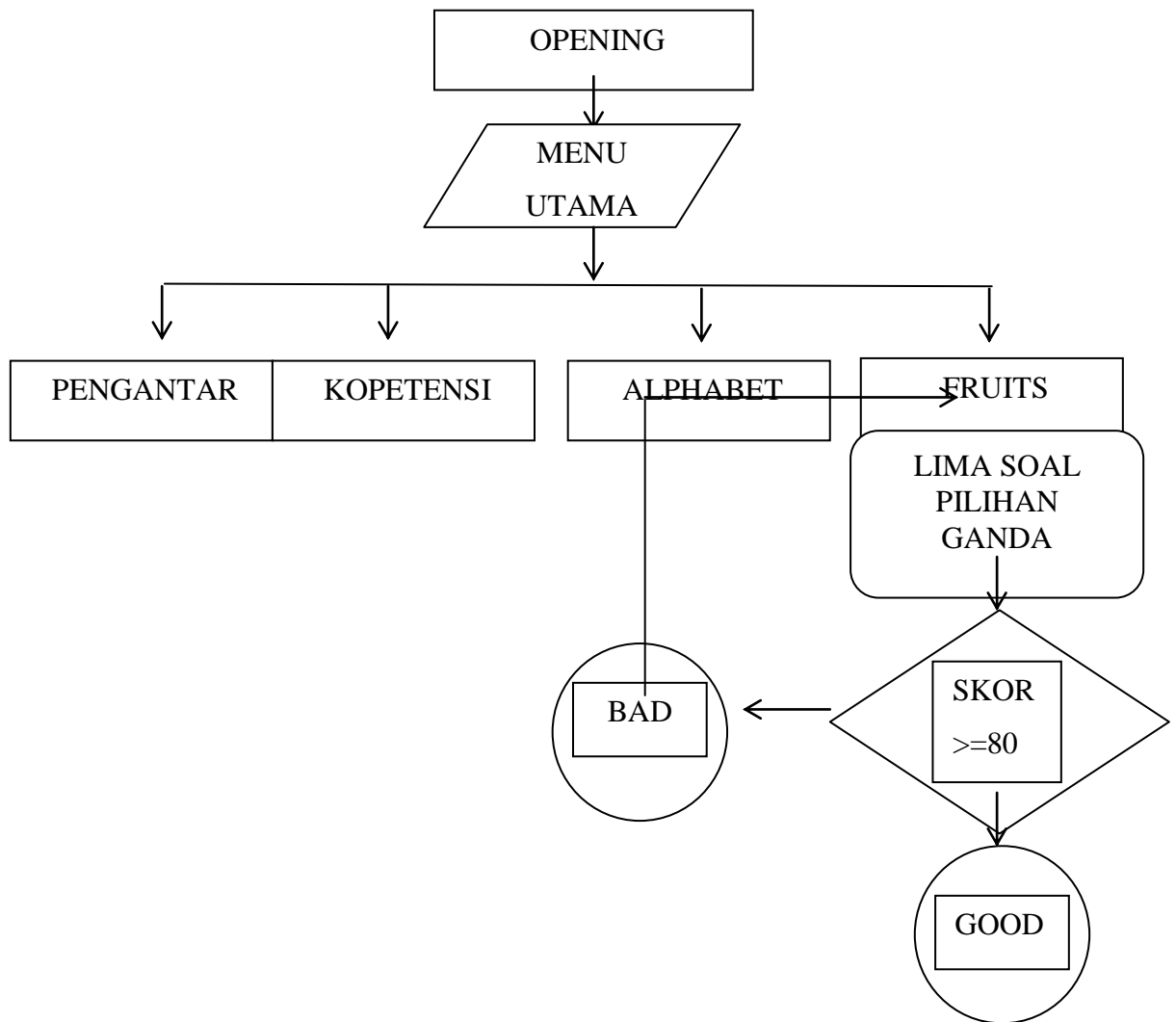
TEKS	AUDIO	MEDIA GAMBAR / FOTO	ANIMASI	VIDEO	SUMBER
7	8	9	10	11	12

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selamat datang di english for kids</li> <li>• Hallo teman-teman, selamat datang di english for kids. Teman-teman ayo kita belajar bahasa inggris</li> <li>• Peserta didik dapat mengenal dan menyebutkan nama-nama buah dalam bahasa inggris</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Backsound Instrumental</li> </ul>	  	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Animasi di masing-masing teks dan tombol</li> </ul>	<p><a href="https://www.google.com/search?hl=en&amp;site=imghp&amp;tbm=isch&amp;source=hp&amp;biw=1440&amp;bih=837&amp;q=spanduk+mebel&amp;oq=spanduk+mebel&amp;gs_l=img.3...2945.9505.0.10024.17.16.0.1.1.0.185.871.0j6.6.0...0...1ac.1.64.img..10.7.876.uYRau2yu1Kg#hl=en&amp;tbm=isch&amp;q=buah+apel">https://www.google.com/search?hl=en&amp;site=imghp&amp;tbm=isch&amp;source=hp&amp;biw=1440&amp;bih=837&amp;q=spanduk+mebel&amp;oq=spanduk+mebel&amp;gs_l=img.3...2945.9505.0.10024.17.16.0.1.1.0.185.871.0j6.6.0...0...1ac.1.64.img..10.7.876.uYRau2yu1Kg#hl=en&amp;tbm=isch&amp;q=buah+apel</a></p>
--	--	---	--	--



## Lapiran 2

### FLOWCHART PROGRAM MPI English For Kids



## Lampiran 3


### Naskah Media

Judul : English For Kids No. Frame : 01  
Nama Frame : Tampilan awal Hal : 01

	<p>Keterangan Tampilan:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Background : orange dan kuning.</li><li>2. Teks “<i>Selamat Datang di</i>” berwarna hitam.</li><li>3. Teks “<i>ENGLISH FOR KIDS</i>” berwarna orange.</li><li>4. Teks/tombol “<i>MASUK</i>” berwarna biru</li></ol>
<p>Keterangan Media :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Text tittle/judul muncul dengan efek <i>fly in</i> from <i>in</i> to <i>out</i> (dalam ke luar) dan diiringi dengan text “Selamat datang di English For Kids</li></ol>	<p>Narasi / Oudio :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Backsong <i>Instrumental</i></li></ol>


Judul : English For Kids  
Nama Frame : Tampilan penyela

No. Frame : 02  
Hal : 02

	<p>Keterangan Tampilan:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Background : Garis orange dan kuning, background gambar warna kuning.</li><li>2. Gambar : dua anak, laki-laki dan perempuan, menggambarkan peserta didik taman kanak-kanak.</li></ol>
<p>Keterangan Media :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Gambar standbay.</li></ol>	<p>Narasi / Oudio :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. <i>Assalamualaikum..</i></li></ol>

Judul : English For Kids  
Nama Frame : Menu Utama

No. Frame : 03  
Hal : 03

	<p>Keterangan Tampilan:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Background : Garis orange dan kuning, background tampilan warna kuning.</li><li>2. Tombol 1 : “Pengantar” warna merah Tombol 2 : “Kompetensi” warna merah. Tombol 3 : “Alphabet” warna merah Tombol 4 : “Fruits” warna merah Tombol 5 : “tanda silang” Teks : English for kids warna merah Teks : “By Dady Priambudi” warna hitam</li></ol>
<p>Keterangan Media :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Semua tombol di frame Menu utama menggunakan pergerakan “Up”, “Over” dan “down”</li><li>2. Gambar awan bergerak kekanan dan kekiri.</li><li>3. Teks “By Dady Priambudi” bergerak</li></ol>	<p>Narasi / Oudio :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Backsong <i>Instrumental</i></li></ol>


<p>kekanan dan kekiri.</p>	
----------------------------	--

Judul : English For Kids

No. Frame : 04

Nama Frame : Kata pengantar

Hal : 04

	<p>Keterangan Tampilan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Background : Garis orange dan kuning, background tampilan warna kuning.</li> <li>2. Tombol 1 : gambar “rumah” (kembali ke menu utama) Tombol 2 : tanda “silang” (menutup program)</li> <li>3. Teks “pengantar dan isinya” berwarna hitam.</li> </ol>
---	--

<p>Keterangan Media :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Semua tombol di frame Menu utama menggunakan pergerakan “Up”, “Over” dan “down”</li> <li>5. Gambar wajah bergerah berubah-ubah.</li> <li>6. Gambar lingkaran disisi bingkai berubah-ubah warna.</li> </ol>	<p>Narasi / Oudio :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Backsong <i>Instrumental</i></li> </ol>
--	---

Judul : English For Kids

No. Frame : 05

Nama Frame : Kompetensi


Hal : 05

	<p>Keterangan Tampilan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Background : Garis orange dan kuning, background tampilan warna kuning.</li> <li>2. Tombol 1 : gambar “rumah” (kembali ke menu utama)</li> <li>Tombol 2 : tanda “silang” (menutup program)</li> </ol>
---	---

	<p>3. Teks “kompetensi dan isinya” berwarna hitam.</p>
<p>Keterangan Media :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Semua tombol di frame Menu utama menggunakan pergerakan “Up”, “Over” dan “down”</li> <li>2. Gambar lingkaran disisi bingkai berubah-ubah warna.</li> </ol>	<p>Narasi / Oudio :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Backsong <i>Instrumental</i></li> </ol>

Judul : English For Kids  
 Nama Frame : Alphabet

No. Frame : 06  
 Hal : 06

	<p>Keterangan Tampilan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Background : Garis orange dan kuning, background tampilan warna kuning.</li> <li>2. Tombol 1 : gambar “rumah” Tombol 2 : tanda “silang”</li> <li>3. Teks “huruf abjad mulai dari A sampai Z (berwarna - warni).</li> </ol>
<p>Keterangan Media :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Semua tombol di frame Abjad menggunakan pergerakan “Up”, “Over” dan “down”</li> <li>2. Gambar lingkaran disisi bingkai berubah-ubah warna.</li> <li>3. Huruf abjad sebagai option atau tombol dengan diiringi suara huruf tersebut.</li> </ol>	<p>Narasi / Oudio :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Backsong <i>Instrumental</i></li> <li>2. Suara huruf abjad mulai dari A sampai Z.</li> </ol>

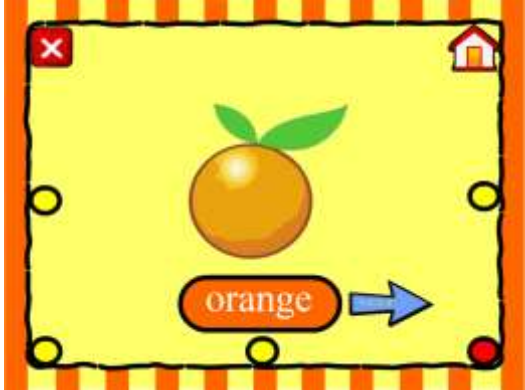


Judul : English For Kids

No. Frame : 07

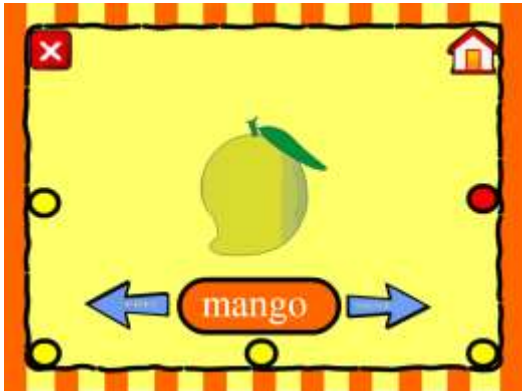
Nama Frame : Orange

Hal : 07

	<p>Keterangan Tampilan:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Background : Garis orange dan kuning, background tampilan warna kuning.</li><li>2. Tombol 1 : gambar “rumah” Tombol 2 : tanda “silang” Tombol ‘Next’ warna biru Tombol ‘orange’ warna kuning</li><li>3. Gambar : Buah Jeruk.</li></ol>
<p>Keterangan Media :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Tombol tanda ‘x’ memberi perintah untuk keluar dari program</li><li>2. Tombol ‘home’(gambar rumah) memberi perintah menuju frame ‘menu utama’</li><li>3. Tombol ‘Orange’ memberi perintah menjelaskan gambar di atasnya dengan mengeluarkan suara.</li><li>4. Tombol ‘next’(dengan tanda anak panah) member perintah untuk melanjutkan ke frame selanjutnya.</li><li>5. Gambar lingkaran disisi bingkai berubah-ubah warna.</li></ol>	<p>Narasi / Oudio :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Backsong <i>Instrumental</i></li><li>2. Suara “menjelaskan nama buah tersebut dan arti dalam inggris.”</li></ol>

Judul : English For Kids  
Nama Frame : Manggo

No. Frame : 08  
Hal : 08

	<p>Keterangan Tampilan:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Background : Garis orange dan kuning, background tampilan warna kuning.</li><li>2. Tombol 1 : gambar 'rumah'</li><li>3. Tombol 2 : tanda 'silang'.</li><li>4. Tombol 'Next' warnan biru Tombol 'mango' warna kuning</li><li>5. Gambar : Buah Mangga.</li></ol>
<p>Keterangan Media :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Tombol tanda 'x' memberi perintah untuk keluar dari program</li><li>2. Tombol 'home'(gambar rumah) memberi perintah menuju frame 'menu utama'</li><li>3. Tombol 'Mango' memberi perintah menjelaskan gambar di atasnya dengan mengeluarkan suara.</li><li>4. Tombol 'next'(dengan tanda anak panah) memberi perintah untuk melanjutkan ke frame selanjutnya.</li></ol>	<p>Narasi / Oudio :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Backsong <i>Instrumental</i></li><li>2. Suara “menjelaskan nama buah tersebut dan arti dalam inggris.”</li></ol>

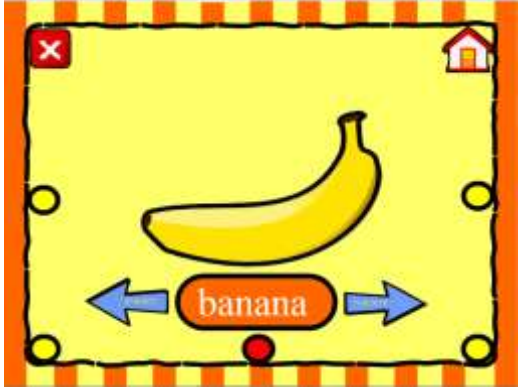
<p>5. Tombol 'prev' (dengan tanda anak panah) memberi perintah untuk mengembalikan ke halaman sebelumnya.</p> <p>6. Gambar lingkaran disisi bingkai berubah-ubah warna.</p>	
---	--

Judul : English For Kids

No. Frame : 09

Nama Frame : Banana

Hal : 09

	<p>Keterangan Tampilan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Background : Garis orange dan kuning, background tampilan warna kuning.</li> <li>2. Tombol 1 : gambar 'rumah'</li> <li>3. Tombol 2 : tanda 'silang'.</li> <li>4. Tombol 'Next' warnan biru Tombol 'banana' warna kuning</li> <li>5. Gambar : Buah Pisang.</li> </ol>
---	--

<p>Keterangan Media :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol tanda 'x' memberi perintah untuk keluar dari program.</li> <li>2. Tombol 'home'(gambar rumah) memberi perintah menuju frame 'menu utama'.</li> <li>3. Tombol 'Banana' memberi perintah menjelaskan gambar diatasnya dengan mengeluarkan suara.</li> <li>4. Tombol 'next'(dengan tanda anak panah) member perintah untuk melanjutkan ke frame selanjutnya.</li> <li>5. Tombol 'prev' (dengan tanda anak panah) memberi perintah untuk mengembalikan ke halaman sebelumnya.</li> <li>6. Gambar lingkaran disisi bingkai berubah-ubah warna.</li> </ol>	<p>Narasi / Oudio :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Backsong <i>Instrumental</i></li> <li>2. Suara “menjelaskan nama buah tersebut dan arti dalam inggris.”</li> </ol>
---	--

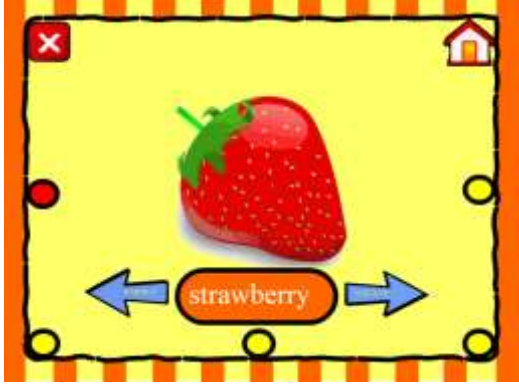
Judul : English For Kids

No. Frame : 10

Nama Frame : Strawberry

Hal : 10

	<p>Keterangan Tampilan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Background : Garis orange dan kuning, background tampilan warna kuning.</li> <li>2. Tombol 1 : gambar 'rumah'</li> <li>3. Tombol 2 : tanda 'silang'.</li> </ol>
--	---

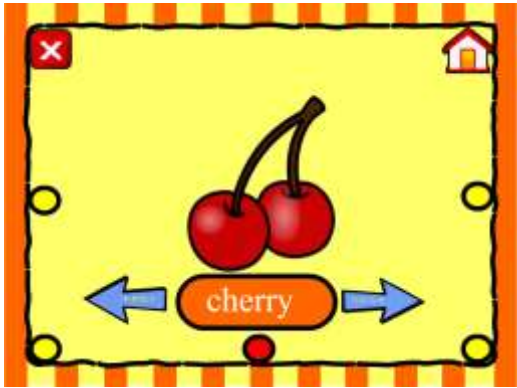
	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Tombol 'Next' warna biru</li> <li>5. Tombol 'strawberry' warna kuning</li> <li>6. Gambar : Buah Strawberry.</li> </ol>
<p>Keterangan Media :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol tanda 'x' memberi perintah untuk keluar dari program.</li> <li>2. Tombol 'home' (gambar rumah) memberi perintah menuju frame 'menu utama'.</li> <li>3. Tombol 'Strawberry' memberi perintah menjelaskan gambar di atasnya dengan mengeluarkan suara.</li> <li>4. Tombol 'next' (dengan tanda anak panah) member perintah untuk melanjutkan ke frame selanjutnya.</li> <li>5. Tombol 'prev' (dengan tanda anak panah) memberi perintah untuk mengembalikan ke halaman sebelumnya.</li> <li>6. Gambar lingkaran disisi bingkai berubah-ubah warna.</li> </ol>	<p>Narasi / Oudio :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Backsong <i>Instrumental</i></li> <li>2. Suara "menjelaskan nama buah tersebut dan arti dalam inggris."</li> </ol>

Judul : English For Kids

No. Frame : 11

Nama Frame : Cherry

Hal : 11

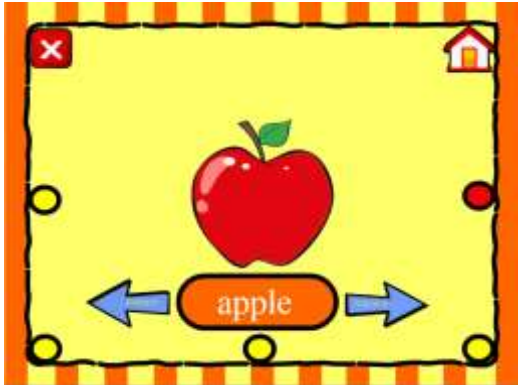
	<p>Keterangan Tampilan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Background : Garis orange dan kuning, background tampilan warna kuning.</li> <li>2. Tombol 1 : gambar 'rumah'</li> <li>3. Tombol 2 : tanda 'silang'.</li> <li>4. Tombol 'Next' warna biru</li> <li>5. Tombol 'cherry' warna kuning</li> <li>6. Gambar : Buah Cherry.</li> </ol>
<p>Keterangan Media :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol tanda 'x' memberi perintah untuk keluar dari program.</li> <li>2. Tombol 'home'(gambar rumah) memberi perintah menuju frame 'menu utama'.</li> <li>3. Tombol 'Cherry' memberi perintah menjelaskan gambar di atasnya dengan mengeluarkan suara.</li> <li>4. Tombol 'next'(dengan tanda anak panah) member perintah untuk melanjutkan ke frame selanjutnya.</li> <li>5. Tombol 'prev' (dengan tanda anak panah) memberi perintah untuk mengembalikan ke halaman sebelumnya.</li> <li>6. Gambar lingkaran disisi bingkai berubah-ubah warna.</li> </ol>	<p>Narasi / Oudio :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>7. Backsong <i>Instrumental</i></li> <li>8. Suara “menjelaskan nama buah tersebut dan arti dalam inggris.”</li> </ol>

Judul : English For Kids

No. Frame : 12

Nama Frame : Apple

Hal : 12

	<p>Keterangan Tampilan:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Background : Garis orange dan kuning, background tampilan warna kuning.</li><li>2. Tombol 1 : gambar 'rumah'</li><li>3. Tombol 2 : tanda 'silang'.</li><li>4. Tombol 'Next' warna biru</li><li>5. Tombol 'apple' warna kuning</li><li>6. Gambar : Buah Apple.</li></ol>
<p>Keterangan Media :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Tombol tanda 'x' memberi perintah untuk keluar dari program.</li><li>2. Tombol 'home'(gambar rumah) memberi perintah menuju frame 'menu utama'.</li><li>3. Tombol 'Apple' memberi perintah menjelaskan gambar di atasnya dengan mengeluarkan suara.</li><li>4. Tombol 'next'(dengan tanda anak panah) member perintah untuk melanjutkan ke frame selanjutnya.</li><li>5. Tombol 'prev' (dengan tanda anak panah) memberi perintah untuk mengembalikan ke halaman</li></ol>	<p>Narasi / Oudio :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Backsong <i>Instrumental</i></li><li>2. Suara "menjelaskan nama buah tersebut dan arti dalam inggris."</li></ol>

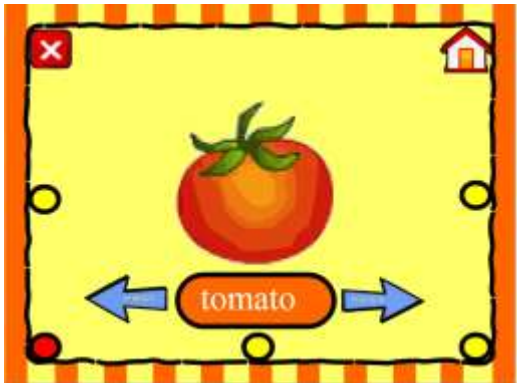
<p>sebelumnya.</p> <p>6. Gambar lingkaran disisi bingkai berubah-ubah warna.</p>	
--	--

Judul : English For Kids

No. Frame : 13

Nama Frame : Tomato

Hal : 13

	<p>Keterangan Tampilan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Background : Garis orange dan kuning, background tampilan warna kuning.</li> <li>2. Tombol 1 : gambar 'rumah'</li> <li>3. Tombol 2 : tanda 'silang'.</li> <li>4. Tombol 'Next' warnan biru</li> <li>5. Tombol 'tomato' warna kuning</li> <li>6. Gambar : Buah Tomat.</li> </ol>
---	---



<p>Keterangan Media :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol tanda 'x' memberi perintah untuk keluar dari program.</li> <li>2. Tombol 'home'(gambar rumah) memberi perintah menuju frame 'menu utama'.</li> <li>3. Tombol 'Tomato' memberi perintah menjelaskan gambar diatasnya dengan mengeluarkan suara.</li> <li>4. Tombol 'next'(dengan tanda anak panah) member perintah untuk melanjutkan ke frame selanjutnya.</li> <li>5. Tombol 'prev' (dengan tanda anak panah) memberi perintah untuk mengembalikan ke halaman sebelumnya.</li> <li>6. Gambar lingkaran disisi bingkai berubah-ubah warna.</li> </ol>	<p>Narasi / Oudio :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Backsong <i>Instrumental</i></li> <li>2. Suara “menjelaskan nama buah tersebut dan arti dalam inggris.”</li> </ol>
---	--

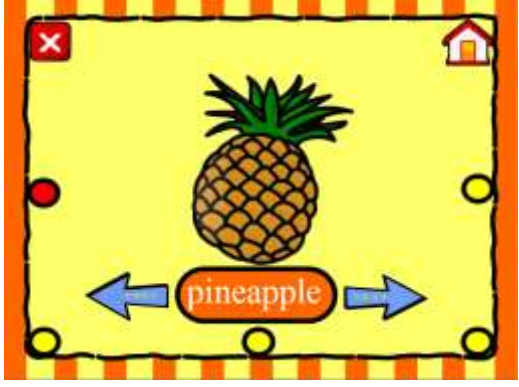
Judul : English For Kids

No. Frame : 14

Nama Frame : Peneapple

Hal : 14

	<p>Keterangan Tampilan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Background : Garis orange dan kuning, background tampilan warna kuning.</li> <li>4. Tombol 1 : gambar 'rumah'</li> <li>5. Tombol 2 : tanda 'silang'.</li> </ol>
--	---

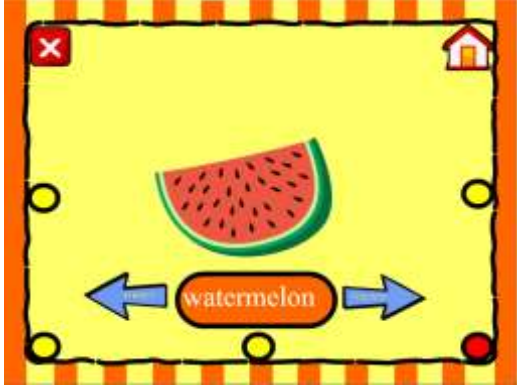
	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Tombol 'Next' warna biru</li> <li>7. Tombol 'pineapple' warna kuning</li> <li>8. Gambar : Buah nanas.</li> </ol>
<p>Keterangan Media :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol tanda 'x' memberi perintah untuk keluar dari program.</li> <li>2. Tombol 'home' (gambar rumah) memberi perintah menuju frame 'menu utama'.</li> <li>3. Tombol 'Pineapple' memberi perintah menjelaskan gambar di atasnya dengan mengeluarkan suara.</li> <li>4. Tombol 'next' (dengan tanda anak panah) member perintah untuk melanjutkan ke frame selanjutnya.</li> <li>5. Tombol 'prev' (dengan tanda anak panah) memberi perintah untuk mengembalikan ke halaman sebelumnya.</li> <li>6. Gambar lingkaran disisi bingkai berubah-ubah warna.</li> </ol>	<p>Narasi / Oudio :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Backsong <i>Instrumental</i></li> <li>2. Suara “menjelaskan nama buah tersebut dan arti dalam inggris.”</li> </ol>

Judul : English For Kids

No. Frame : 15

Nama Frame : Watermelon

Hal : 15

	<p>Keterangan Tampilan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Background : Garis orange dan kuning, background tampilan warna kuning.</li> <li>2. Tombol 1 : gambar 'rumah'</li> <li>3. Tombol 2 : tanda 'silang'.</li> <li>4. Tombol 'Next' warna biru</li> <li>5. Tombol 'watermelon' warna kuning</li> <li>6. Gambar : Buah Semangka.</li> </ol>
<p>Keterangan Media :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol tanda 'x' memberi perintah untuk keluar dari program.</li> <li>2. Tombol 'home'(gambar rumah) memberi perintah menuju frame 'menu utama'.</li> <li>3. Tombol 'Watermelon' memberi perintah menjelaskan gambar diatasnya dengan mengeluarkan suara.</li> <li>4. Tombol 'next'(dengan tanda anak panah) member perintah untuk melanjutkan ke frame selanjutnya.</li> <li>5. Tombol 'prev' (dengan tanda anak panah) memberi perintah untuk mengembalikan ke halaman sebelumnya.</li> <li>6. Gambar lingkaran disisi bingkai berubah-ubah warna.</li> </ol>	<p>Narasi / Oudio :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Backsong <i>Instrumental</i></li> <li>2. Suara “menjelaskan nama buah tersebut dan arti dalam inggris.”</li> </ol>

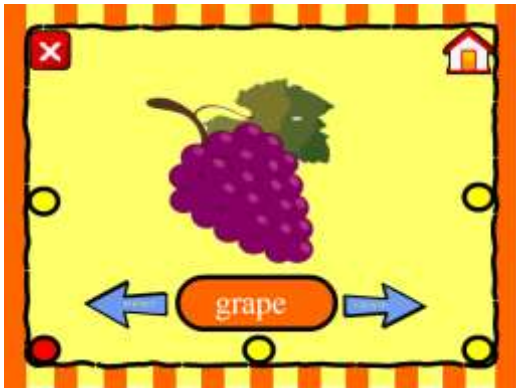
--	--

Judul : English For Kids

No. Frame : 16

Nama Frame : Grape

Hal : 16

	<p>Keterangan Tampilan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Background : Garis orange dan kuning, background tampilan warna kuning.</li> <li>2. Tombol 1 : gambar 'rumah'</li> <li>3. Tombol 2 : tanda 'silang'.</li> <li>4. Tombol 'Next' warna biru</li> <li>5. Tombol 'grape' warna kuning</li> <li>6. Gambar : Buah Anggur.</li> </ol>
---	--

<p>Keterangan Media :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol tanda 'x' memberi perintah untuk keluar dari program.</li> <li>2. Tombol 'home'(gambar rumah) memberi perintah menuju frame 'menu utama'.</li> <li>3. Tombol 'Grape' memberi perintah menjelaskan gambar di atasnya dengan mengeluarkan suara.</li> <li>4. Tombol 'next'(dengan tanda anak panah) member perintah untuk melanjutkan ke frame selanjutnya.</li> <li>5. Tombol 'prev' (dengan tanda anak panah) memberi perintah untuk mengembalikan ke halaman sebelumnya</li> <li>6. Gambar lingkaran disisi bingkai berubah-ubah warna.</li> </ol>	<p>Narasi / Oudio :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Baksong <i>Instrumental</i></li> <li>2. Suara “menjelaskan nama buah tersebut dan arti dalam inggris.”</li> </ol>
--	---

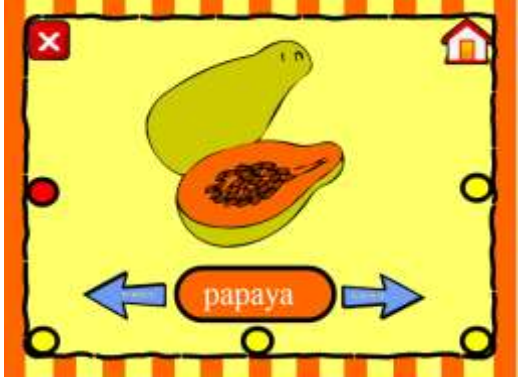
Judul : English For Kids

No. Frame : 17

Nama Frame : Papaya

Hal : 17

	<p>Keterangan Tampilan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Background : Garis orange dan kuning, background tampilan warna kuning.</li> <li>2. Tombol 1 : gambar 'rumah'</li> <li>3. Tombol 2 : tanda 'silang'.</li> </ol>
--	---

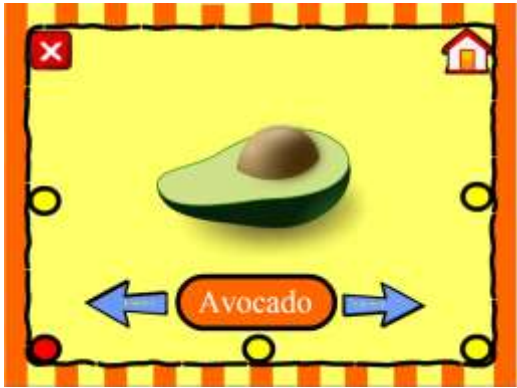
	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Tombol 'Next' warna biru</li> <li>5. Tombol 'papaya' warna kuning</li> <li>6. Gambar : Buah Pepaya.</li> </ol>
<p>Keterangan Media :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol tanda 'x' memberi perintah untuk keluar dari program.</li> <li>2. Tombol 'home'(gambar rumah) memberi perintah menuju frame 'menu utama'.</li> <li>3. Tombol 'Papaya' memberi perintah menjelaskan gambar di atasnya dengan mengeluarkan suara.</li> <li>4. Tombol 'next'(dengan tanda anak panah) member perintah untuk melanjutkan ke frame selanjutnya.</li> <li>5. Tombol 'prev' (dengan tanda anak panah) memberi perintah untuk mengembalikan ke halaman sebelumnya</li> <li>6. Gambar lingkaran disisi bingkai berubah-ubah warna.</li> </ol>	<p>Narasi / Oudio :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Baksong <i>Instrumental</i></li> <li>2. Suara “menjelaskan nama buah tersebut dan arti dalam inggris.”</li> </ol>

Judul : English For Kids

No. Frame : 18

Nama Frame : Avocado

Hal : 18

 <p>The screenshot shows a yellow rectangular frame with a black border. Inside the frame, there is a 3D illustration of a sliced avocado. Below the avocado is a red button with the word 'Avocado' in white text. To the left and right of this button are blue arrows pointing outwards. In the top-left corner of the frame is a red 'X' button, and in the top-right corner is a small house icon. There are also small yellow circles at the corners and midpoints of the frame's border.</p>	<p>Keterangan Tampilan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Background : Garis orange dan kuning, background tampilan warna kuning.</li> <li>2. Tombol 1 : gambar 'rumah'</li> <li>3. Tombol 2 : tanda 'silang'.</li> <li>4. Tombol 'Next' warnan biru</li> <li>5. Tombol 'avocado' warna kuning</li> <li>6. Gambar : Buah Alpukat.</li> </ol>
<p>Keterangan Media :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol tanda 'x' memberi perintah untuk keluar dari program.</li> <li>2. Tombol 'home'(gambar rumah) memberi perintah menuju frame 'menu utama'.</li> <li>3. Tombol 'Avocado' memberi perintah menjelaskan gambar diatasnya dengan mengeluarkan suara.</li> <li>4. Tombol 'next'(dengan tanda anak panah) member perintah untuk melanjutkan ke frame selanjutnya.</li> <li>5. Tombol 'prev' (dengan tanda anak panah) memberi perintah untuk mengembalikan ke halaman sebelumnya</li> <li>6. Gambar lingkaran disisi bingkai berubah-ubah warna.</li> </ol>	<p>Narasi / Oudio :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Backsong <i>Instrumental</i></li> <li>2. Suara “menjelaskan nama buah tersebut dan arti dalam inggris.”</li> </ol>

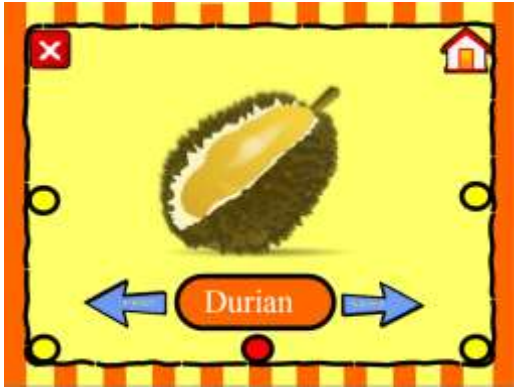
--	--

Judul : English For Kids

No. Frame : 19

Nama Frame : Durian

Hal : 19

	<p>Keterangan Tampilan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Background : Garis orange dan kuning, background tampilan warna kuning.</li> <li>2. Tombol 1 : gambar 'rumah'</li> <li>3. Tombol 2 : tanda 'silang'.</li> <li>4. Tombol 'Next' warna biru</li> <li>5. Tombol 'durian' warna kuning</li> <li>6. Gambar : Buah Durian.</li> </ol>
---	---



<p>Keterangan Media :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol tanda 'x' memberi perintah untuk keluar dari program.</li> <li>2. Tombol 'home'(gambar rumah) memberi perintah menuju frame 'menu utama'.</li> <li>3. Tombol 'Durian' memberi perintah menjelaskan gambar di atasnya dengan mengeluarkan suara.</li> <li>4. Tombol 'next'(dengan tanda anak panah) member perintah untuk melanjutkan ke frame selanjutnya.</li> <li>5. Tombol 'prev' (dengan tanda anak panah) memberi perintah untuk mengembalikan ke halaman sebelumnya</li> <li>6. Gambar lingkaran disisi bingkai berubah-ubah warna.</li> </ol>	<p>Narasi / Oudio :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Baksong <i>Instrumental</i></li> <li>2. Suara “menjelaskan nama buah tersebut dan arti dalam inggris.”</li> </ol>
---	---


Judul : English For Kids

No. Frame : 20

Nama Frame : Try this test

Hal : 20

	<p>Keterangan Tampilan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Background : Garis orange dan kuning, background tampilan warna kuning.</li> <li>2. Tombol 1 : gambar 'rumah'</li> <li>3. Tombol 2 : tanda 'silang'.</li> </ol>
--	---

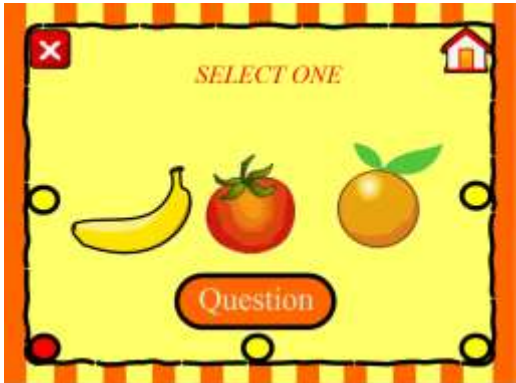
	<p>4. Tombol dan gambar : berbentuk tombol warna orange.</p>
<p>Keterangan Media :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol tanda 'x' memberi perintah untuk keluar dari program.</li> <li>2. Tombol 'home'(gambar rumah) memberi perintah menuju frame 'menu utama'.</li> <li>3. Tombol (berbentuk tombol) member perintah menuju halaman selanjutnya atau halaman 'evaluasi'</li> <li>4. Gambar lingkaran disisi bingkai berubah-ubah warna.</li> </ol>	<p>Narasi / Oudio :</p>

Judul : English For Kids

No. Frame : 21

Nama Frame : Evaluasi

Hal : 21


	<p>Keterangan Tampilan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Background : Garis orange dan kuning, background tampilan warna kuning.</li> <li>2. Tombol 1 : gambar 'rumah'</li> <li>3. Tombol 2 : tanda 'silang'.</li> <li>4. Tombol 3 : gambar buah pisang.</li> <li>5. Tombol 4 : gambar buah tomat.</li> <li>6. Tombol 5 : gambar buah jeruk.</li> <li>7. Tombol 6 : teks 'question' warna putih, background warna orange.</li> <li>8. Teks : 'select one' warna hitam.</li> </ol>
<p>Keterangan Media :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol tanda 'x' memberi perintah untuk keluar dari program.</li> <li>2. Tombol 'home'(gambar rumah) memberi perintah menuju frame 'menu utama'.</li> <li>3. Tombol (gambar pisang, tomat, jeruk) digunakan sebagai pilihan untuk menjawab soal yang ada dibawah gambar tersebut.</li> <li>4. Tombol question berisi suara nama buah tertentu dengan tujuan sebagai soal.</li> </ol>	<p>Narasi / Oudio :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Suara</i> yang berbunyi nama buah tertentu.</li> </ol>

Judul : English For Kids

No. Frame : 22

Nama Frame : Evaluasi

Hal : 22

	<p>Keterangan Tampilan:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Background : Garis orange dan kuning, background tampilan warna kuning.</li><li>2. Tombol 1 : gambar 'rumah'</li><li>3. Tombol 2 : tanda 'silang'.</li><li>4. Tombol 3 : gambar buah tomat.</li><li>5. Tombol 4 : gambar buah strawberry.</li><li>6. Tombol 5 : gambar buah semangka.</li><li>7. Tombol 6 : teks 'question' warna putih, background warna orange.</li><li>8. Teks : 'select one' warna hitam.</li></ol>
<p>Keterangan Media :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Tombol tanda 'x' memberi perintah untuk keluar dari program.</li><li>2. Tombol 'home'(gambar rumah) memberi perintah menuju frame 'menu utama'.</li><li>3. Tombol (gambar tomat, strawberry, semangka) digunakan sebagai pilihan untuk menjawab soal yang ada dibawah gambar tersebut.</li><li>4. Tombol question berisi suara nama</li></ol>	<p>Narasi / Oudio :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. <i>Suara</i> yang berbunyi nama buah tertentu.</li></ol>

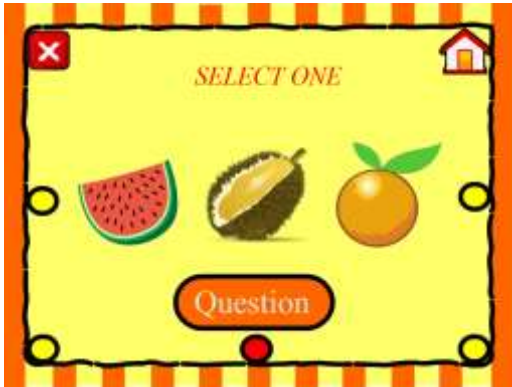
<p>buah tertentu dengan tujuan sebagai soal.</p>	
--	--

Judul : English For Kids

No. Frame : 23

Nama Frame : Evaluasi

Hal : 23

	<p>Keterangan Tampilan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Background : Garis orange dan kuning, background tampilan warna kuning.</li> <li>2. Tombol 1 : gambar 'rumah'</li> <li>3. Tombol 2 : tanda 'silang'.</li> <li>4. Tombol 3 : gambar buah semangka.</li> <li>5. Tombol 4 : gambar buah durian.</li> <li>6. Tombol 5 : gambar buah jeruk.</li> <li>7. Tombol 6 : teks 'question' warna putih, background warna orange.</li> <li>8. Teks : 'select one' warna hitam.</li> </ol>
---	---

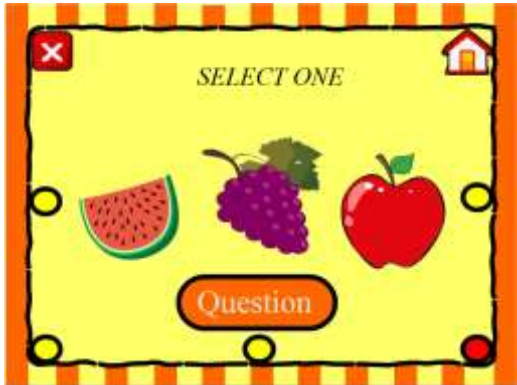
<p>Keterangan Media :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol tanda 'x' memberi perintah untuk keluar dari program.</li> <li>2. Tombol 'home'(gambar rumah) memberi perintah menuju frame 'menu utama'.</li> <li>3. Tombol (gambar semangka, durian, jeruk) digunakan sebagai pilihan untuk menjawab soal yang ada dibawah gambar tersebut.</li> <li>4. Tombol question berisi suara nama buah tertentu dengan tujuan sebagai soal.</li> </ol>	<p>Narasi / Oudio :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Suara</i> yang berbunyi nama buah tertentu.</li> </ol>
---	---

Judul : English For Kids

No. Frame : 24

Nama Frame : Evaluasi

Hal : 24

	<p>Keterangan Tampilan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Background : Garis orange dan kuning, background tampilan warna kuning.</li> <li>2. Tombol 1 : gambar 'rumah'</li> <li>3. Tombol 2 : tanda 'silang'.</li> <li>4. Tombol 3 : gambar buah semangka.</li> <li>5. Tombol 4 : gambar buah anggur.</li> <li>6. Tombol 5 : gambar buah apel.</li> </ol>
---	--

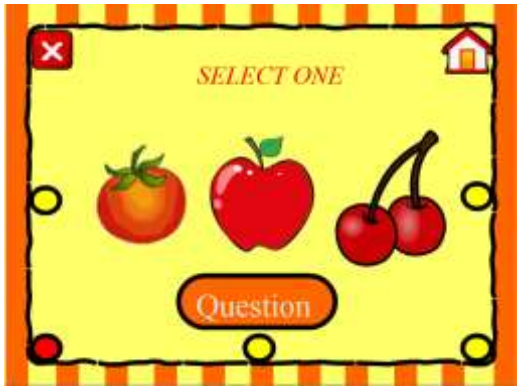
	<p>7. Tombol 6 : teks 'question' warna putih, background warna orange.</p> <p>8. Teks : 'select one' warna hitam.</p>
<p>Keterangan Media :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol tanda 'x' memberi perintah untuk keluar dari program.</li> <li>2. Tombol 'home'(gambar rumah) memberi perintah menuju frame 'menu utama'.</li> <li>3. Tombol (gambar semangka, anggur, apel) digunakan sebagai pilihan untuk menjawab soal yang ada dibawah gambar tersebut.</li> <li>4. Tombol question berisi suara nama buah tertentu dengan tujuan sebagai soal.</li> </ol>	<p>Narasi / Oudio :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Suara</i> yang berbunyi nama buah tertentu.</li> </ol>

Judul : English For Kids

No. Frame : 25

Nama Frame : Evaluasi

Hal : 25

	<p>Keterangan Tampilan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Background : Garis orange dan kuning, background tampilan warna kuning.</li> <li>2. Tombol 1 : gambar 'rumah'</li> <li>3. Tombol 2 : tanda 'silang'.</li> <li>4. Tombol 3 : gambar buah tomat.</li> <li>5. Tombol 4 : gambar buah apel.</li> <li>6. Tombol 5 : gambar buah chery.</li> <li>7. Tombol 6 : teks 'question' warna putih, background warna orange.</li> </ol> <p>Teks : 'select one' warna hitam</p>
<p>Keterangan Media :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol tanda 'x' memberi perintah untuk keluar dari program.</li> <li>2. Tombol 'home' (gambar rumah) memberi perintah menuju frame 'menu utama'.</li> <li>3. Tombol (gambar tomat, apel, chery) digunakan sebagai pilihan untuk menjawab soal yang ada dibawah gambar tersebut.</li> <li>4. Tombol question berisi suara nama buah tertentu dengan tujuan sebagai soal.</li> </ol>	<p>Narasi / Oudio :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Suara</i> yang berbunyi nama buah tertentu.</li> </ol>




Judul : English For Kids

No. Frame : 26

Nama Frame : SKOR

Hal : 26

	<p>Keterangan Tampilan:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Background : Garis orange dan kuning, background tampilan warna kuning.</li><li>2. Tombol 1 : gambar 'rumah'</li><li>3. Tombol 2 : tanda 'silang'.</li><li>4. Teks 'skor' warna putih background orange.</li><li>5. Teks 'Nilai' warna orange.</li><li>6. Keterangan nilai warna orange</li></ol>
<p>Keterangan Media :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Tombol tanda 'x' memberi perintah untuk keluar dari program.</li><li>2. Tombol 'home'(gambar rumah) memberi perintah menuju frame 'menu utama'.</li><li>3. Teks 'skor' standby di layar.</li><li>4. Teks 'nilai' tergantung hasil dari menjawab soal yang digunakan oleh pengguna media.</li><li>5. Keterangan nilai tergantung hasil dari menjawab soal yang digunakan oleh pengguna media</li></ol>	<p>Narasi / Oudio :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. <i>Suara</i> yang berbunyi nama buah tertentu.</li></ol>

## **Lampiran 4**

Nama-nama Peserta didik TK IT Mutiara hati

Kelas B1 (Abu Bakar)

1. Abdulloh Dzaki Al Firdaus
2. Addis Virgiawan Al Magribi
3. Ahmad Nafis Husain
4. Aifa Ika Risma Pratiwi
5. Bima Abiyyu Ammar Ismail
6. Khilma Kaila Nurhitfiana
7. Muhammad Wildan Nabil Shofi
8. Naiza Bella Santika
9. Sekar Aura Din Azzahra
10. Shova Aura Profelika

## Lampiran 5

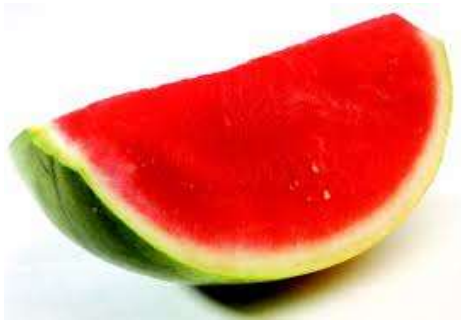
### SOAL PRE TEST

Nama :

Kelas :

**Artikan Nama-nama Buah Berikut dalam Bahasa Inggris!**

1.



- A. Apple
- B. Watermelon
- C. Pineapple
- D. Papaya

2.



- A. Orange
- B. Apple

- C. Papaya
- D. Avocado

3.



- A. Apple
- B. Watermelon
- C. Pineapple
- D. Manggo

4.



- A. Banana
- B. Manggo
- C. Orange
- D. Watermelon

5.



- A. Cherry
- B. Orange
- C. Watermelon
- D. Strawberry

6.



- A. Avocado
- B. Orange
- C. Grape
- D. Cherry

7.



- A. Orange
- B. Apple
- C. Durian
- D. Tomato

8.



- A. Grape
- B. Apple
- C. Durian
- D. Banana

9.



- A. Melon
- B. Pineapple
- C. Durian
- D. Watermelon

10.



- A. Tomato
- B. Manggo
- C. Cherry
- D. Papaya

11.



- A. Orange
- B. Avocado
- C. Durian
- D. Orange

12.



- A. Strawberry
- B. Apple
- C. Melon
- D. Orange

13.



- A. Avocado
- B. Melon
- C. Orange
- D. Papaya



## Lampiran 6

### SOAL POST TEST

Nama :

Kelas :

**Artikan Nama-nama Buah Berikut dalam Bahasa Inggris!**

1.



- E. Apple
- F. Orange
- G. Pineapple
- H. Watermelon

2.



- E. Orange
- F. Apple
- G. Durian

H. Grape

3.



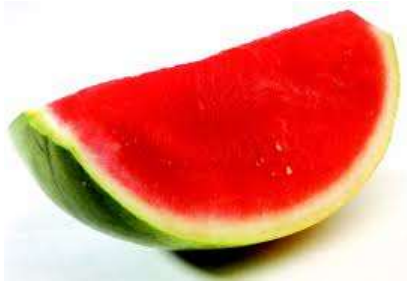
- E. Banana
- F. Watermelon
- G. Pineapple
- H. Manggo

4.



- E. Apple
- F. Manggo
- G. Pineapple
- H. Watermelon

5.



- E. Manggo
- F. Orange
- G. Watermelon
- H. Apple

6.



- E. Apple
- F. Orange
- G. Pineapple
- H. Watermelon

7.



- E. Orange
- F. Apple
- G. Durian
- H. Tomato

8.



- E. Grape
- F. Apple
- G. Durian
- H. Watermelon

9.



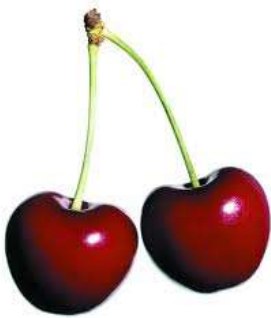
- E. Melon
- F. Pineapple
- G. Durian
- H. Watermelon

10.



- E. Tomato
- F. Manggo
- G. Cherry
- H. Papaya

11.



- E. Orange
- F. Cherry
- G. Durian
- H. Watermelon

12.



- E. Strawberry
- F. Apple
- G. Durian
- H. Orange

13.



- E. Durian
- F. Apple
- G. Orange
- H. Avocado

## Lampiran 7

### Hasil Nilai Pre Test

No.	Nama	Benar	Salah	Jumlah Soal
1.	Risma	7	6	13
2.	Naizha	11	2	13
3.	Wildan	9	4	13
4.	Khilma	13	0	13
5.	Dzaki	5	8	13
6.	Addis	3	10	13
7.	Abiyyu	12	1	13
8.	Nafis	12	1	13
9.	Aura	13	0	13
10.	Sekar	8	5	13

### Hasil Nilai Post Test

No.	Nama	Benar	Salah	Jumlah Soal
	Risma	8	5	13
	Naiza	13	0	13
	wildan	13	0	13
	Khilma	13	0	13
	Dzaki	8	5	13
	Addis	5	8	13
	Abiyyu	13	0	13
	Nafis	13	0	13
	Aura	13	0	13
	Sekar	10	3	13

## **Lampiran 8**

### **Kunci Jawaban Soal Pre test**

- |      |       |
|------|-------|
| 1. B | 8. C  |
| 2. C | 9. B  |
| 3. A | 10. C |
| 4. A | 11. B |
| 5. D | 12. D |
| 6. C | 13. B |
| 7. D |       |

### **Kunci Jawaban Soal Post test**

- |      |       |
|------|-------|
| 1. B | 8. A  |
| 2. C | 9. A  |
| 3. A | 10. D |
| 4. B | 11. B |
| 5. C | 12. A |
| 6. C | 13. D |
| 7. D |       |



## Lampiran 9

**RENCANA KEGIATAN HARIAN**  
**KELOMPOK B TK IT MUTIARA HATI PATEMON, GUNUNGPATI**  
**KOTA SEMARANG**

SEMESTER / MINGGU : 2 / XVII

TEMA / SUBTEMA : SANTUN BERBAHASA (BAHASA INGGRIS MENGENAL NAMA-NAMA BUAH )

HARI / TANGGAL : SENIN, APRIL 2015

ALOKASI WAKTU : 3 MINGGU (165 MENIT)

PEND. KARAKTER	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	WAKTU	ALAT / SUMBER BELAJAR	PENILAIAN	
					ALAT	HASIL
Kedisiplinan	Disiplin sekolah	Upacara bendera	± 15 menit	Bendera		
Religius	Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan (NAM)	<b>1. Kegiatan Awal</b> Berdoa pagi , Menyanyi, Absensi anak didik	± 30 menit	Tiang bendera	Observasi	
Sopan santun	Mau meminjam barang			Buku Absen	Observasi	

PEND. KARAKTER	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	WAKTU	ALAT / SUMBER BELAJAR	PENILAIAN	
					ALAT	HASIL
	miliknya					
Percaya diri	Mendengar cerita dan dapat menceritakan kembali isi cerita yang didengar	<b>2. Kegiatan Inti</b> Bercerita tentang buah-buahan dan buah yang kita makan dengan arti dalam Bahasa Inggris	± 60 menit	Gambar buah-buahan	Unjuk kerja	
Penelitian	Menyebutkan gambar buah-buahan	Menyebutkan gambar buah-buahan dengan arti bahasa Inggris		Gambar buah-buahan	Unjuk kerja	
Disiplin	Antri saat cuci tangan	<b>3. Istirahat / Makan</b> cuci tangan do'a makan bersama	± 30 menit	Air, sabun, lap tangan,  makanan dari rumah	Observasi	

Empati	Mau berbagi dengan teman (sisitem)	<b>4. Kegiatan Akhir</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ kesimpulan kegiatan 1 hari</li> <li>➤ menyanti</li> <li>➤ berkemas – kemas</li> <li>➤ berdoa, menyanyi</li> <li>➤ pulang</li> </ul>	± 30 menit  Salam	Peserta anak didik	Unjuk kerja	
--------	------------------------------------	---	-------------------------	--------------------	-------------	--

Mengetahui,  
Kepala Sekolah TKIT Mutiara hati

Semarang, April 2015

**SARRI ANDRIYANI, S.Pd**

## Lampiran 10

### KISI-KISI INSTRUMEN UNTUK AHLI MATERI

Variabel	Sub Variabel	Indikator (Akspek yang dinilai)	Item
Pelaksanaan Kegiatan dan Pembuatan MPI	<i>CONTEXT</i>	1. Tampilan produk	1
		2. Karakteristik program	2,3
		3. Karakteristik pengguna	4,5
		4. Keberadaan produk di lingkungan sosial	6,7,8,9
	<i>INPUT</i>	1. Materi yang ada pada produk	1,2,3
		2. Rancangan penyusun program	4
		3. Strategi pembuatan produk	5
	<i>PROSES</i>	1. Keaktifan peserta didik	1
		2. Kesanggupan guru dalam menggunakan MPI dalam pembelajaran	2
		3. Pemanfaatan sarana dan prasarana dalam pembuatan produk	3
		4. Peserta didik mampu mengikuti pembelajaran dengan menggunakan MPI	4
	<i>PRODUCT</i>	1. Desain produk	1
		2. Desain layout	2
		3. Desain rubick	3
		4. Desain jadwal tugas	4
		5. Pencapaian tujuan yang telah ditetapkan	5
		6. Pemenuhan kebutuhan peserta didik	6

## Lampiran 11

### KISI-KISI INSTRUMEN UNTUK AHLI MEDIA

NO	VARIABEL	SUB VARIABEL	JUMLAH ITEM SOAL	NO. ITEM SOAL	BENTUK INSTRUMEN
1.	Tampilan Program	a. Kesesuaian dengan karakter peserta didik TK IT Mutiara hati	2	1,2	Check list
		b. Ketetapan dalam penggunaan bahasa	2	3,4	
		c. Kelengkapan program	3	5,6,7	
		d. Kesesuaian gambar	4	8,9,10,11	
		e. Kesesuaian animasi	1	12	
		f. Kesesuaian suara	4	13,14,15,16	
2.	Kualitas Teknis	a. Kemudahan pengoperasian program	5	17,18,19,20,21	Check list
		b. Produk media tidak membosankan	3	22,23,24	

## Lampiran 12

### Hasil Validasi Ahli Materi

**LEMBAR KUESIONER PENGEMBANGAN MULTIMEDIA  
PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA INGGRIS PADA PESERTA  
DIDIK TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU MUTIARA HATI  
GUNUNG PATI SEMARANG**

**Petunjuk Pengisian**

1. Melalui instrumen ini, Ibu guru sebagai evaluator diminta memberikan tanggapan terhadap pernyataan tentang pembelajaran Bahasa Inggris, dengan cara memberikan check list (√) pada alternatif jawaban.
2. Pendapat atau tanggapan yang Ibu guru berikan pada setiap butir dalam kuesioner, akan digunakan sebagai masukan pada penelitian PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA INGGRIS PADA PESERTA DIDIK TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU MUTIARA HATI GUNUNG PATI SEMARANG.
3. Sebelum mengisi atau memberi tanggapan terhadap lembaran kuesioner, Bapak/Ibu guru atau evaluator diminta terlebih dahulu mengisi identitas.
4. Keterangan kriteria penilaian:  
SB : Sangat Baik, jika pernyataan yang ada sudah benar-benar sesuai dengan kenyataan di lapangan.  
B : Baik, jika pernyataan yang ada telah sesuai dengan kenyataan di lapangan  
CB : Cukup Baik, jika pernyataan yang ada kurang sesuai dengan kenyataan di lapangan  
KB : Kurang Baik, jika pernyataan yang ada tidak sesuai dengan kenyataan yang ada di lapangan  
SKB : Sangat Kurang Baik, jika pernyataan sangat tidak sesuai dengan kenyataan di lapangan.
5. Atas jawaban dan perhatian Bapak/Ibu guru diucapkan terima kasih.

**Identitas Pengisi**

Nama : Uji P.N. Muslihatun

Jabatan : Guru

Sub variable	Pernyataan	Jawaban				
		SB	B	CB	KB	SKB
<i>CONTEXT</i>	1. Kualitas tampilan produk dari program Multimedia Pembelajaran Interaktif.	✓				
	2. Kesesuaian dalam program Multimedia Pembelajaran Interaktif yang dikembangkan dengan sasaran.		✓			
	3. Kesesuaian dalam program Multimedia Pembelajaran Interaktif yang telah dikembangkan ini dengan teknologi pada saat ini.		✓			
	4. Kemungkinan keterterimaan program Multimedia Pembelajaran Interaktif ini pada pengguna secara umum dan lebih memudahkan dalam memberi informasi tentang materi.		✓			
	5. Kemudahan pengguna program Multimedia Pembelajaran Interaktif oleh pengguna.		✓			
	6. Minat Peserta didik TK IT Mutiara hati dalam keingintahuan informasi materi.	✓				
	7. Keberadaan produk bagi guru dalam pemberian informasi tentang materi.	✓	✓			
	8. Keberadaan produk bagi orang tua siswa dalam pemberian materi.			✓		
	9. Keberadaan produk bagi masyarakat sekitar madrasah dalam pemberian informasi tentang materi.			✓		
<i>INPUT</i>	1. Kebenaran materi yang disajikan didalam program media pembelajaran.		✓			

	2. Kecakupan materi yang disajikan didalam program media pembelajaran interaktif.		✓			
	3. Kedalaman materi yang disajikan dalam program media informasi madrasah.			✓		
	4. Efektifitas dari pengguna dilihat dari keinginan membaca dan rencana menyusun program pendukung media informasi.		✓			
	5. Efektifitas dari pengguna computer dilihat dari strategi pembuatan program dari produk media pendukung bahan ajar.		✓			
<i>PROSES</i>	1. Tingkat keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan MPI.		✓			
	2. Kesanggupan guru membimbing dan mengarahkan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan MPI.		✓	✓		
	3. Pemanfaatan sarana dan prasarana dalam pembuatan produk program MPI.		✓			
	4. Kemungkinan siswa mampu memahami isi materi produk MPI.		✓			
<i>PRODUCT</i>	1. Kualitas desain produk dari MPI.		✓			
	2. Kesesuaian dan kualitas layout dalam produk sesuai dengan program media pembelajaran TK IT yang telah ditentukan.			✓		
	3. Kesesuaian kualitas produk dan kebutuhan media pembelajar di sekolah.		✓			
	4. Kesesuaian jadwal pelaksanaan kegiatan belajar dengan penelitian.			✓		
	5. Kesesuaian dan ketepatan tujuan kegiatan dengan produk pada program pembelajaran di sekolah.		✓			



	6. Kesesuaian kebutuhan peserta didik dengan tujuan sekolah.		✓			
--	--	--	---	--	--	--

## Lampiran 13

### Hasil Validasi Ahli Media

**LEMBAR VALIDASI/ PENILAIAN MATERI OLEH AHLI MEDIA  
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BAHASA INGGRIS PADA PESERTA DIDIK TAMAN KANAK-KANAK  
ISLAM TERPADU MUTIARA HATI GUNUNGPATI SEMARANG**

#### A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan tampilan dalam media pembelajaran interaktif tema mengenal nama-nama buah *flash* di TK IT Mutiara hati Gunungpati Semarang

#### B. PETUNJUK

1. Bapak / ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek ( v ) pada kolom yang tersedia.
2. Keterangan skor penilaian:

- T : Tinggi (4)  
S : Sedang (3)  
R : Rendah (2)  
K : Kurang (1)

No.	Kriteria	T	S	R	K
<b>Kriteria Tampilan Program</b>					
1.	Kualitas tampilan program sesuai dengan karakter siswa TK IT Mutiara hati		✓		
2.	Kesesuaian karakter huruf dengan siswa TK IT Mutiara hati	✓			
3.	Menggunakan huruf atau karakter yang tepat	✓			
4.	Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar	✓			
5.	Menggunakan navigasi untuk memudahkan penjelajahan	✓			
6.	Program bersifat nonlinier		✓		
7.	Program mempunyai menu dan ikon	✓			

8.	Gambar membuat tampilan lebih atraktif	✓			
9.	Gambar membantu untuk mengingat informasi yang dipelajari	✓			
10.	Gambar terlihat jelas	✓			
11.	Gambar mudah dipahami	✓			
12.	Animasi yang ditampilkan memperjelas materi	✓			
13.	Suara dapat didengarkan dengan baik		✓		
14.	Intonasi suara terdengar lebih baik		✓		
15.	Kecepatan suara sudah tepat	✓			
16.	Kejelasan lafal suara sudah tepat	✓			
<b>NO</b>	<b>KRITERIA</b>	<b>T</b>	<b>S</b>	<b>R</b>	<b>K</b>
<b>Kriteria Kualitas Teknis</b>					
17.	Perintah-perintah dalam program bersifat sederhana	✓			
18.	Perintah-perintah dalam program bersifat mudah dioperasikan	✓			
19.	Program tidak sulit digunakan untuk karakter siswa TK IT Mutiara hati	✓			
20.	Cara pemakaian program cukup mudah untuk siswa TK IT Mutiara hati	✓			
21.	Ketika melakukan kesalahan dalam menjelaskan program masih tetap bisa berjalan	✓			
22.	Penggunaan program cukup menyenangkan untuk karakter siswa TK IT Mutiara hati		✓		
23.	Program tidak membosankan ketika dijalankan dalam waktu yang relatif lama	✓			
24.	Penggunaan transisi antar layar sudah tepat.	✓			

Sembong, 11 Mei, 2015

Ahli Media

A stylized handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a long horizontal stroke extending to the right.

UAT MPT & YAT 2015

## Lampiran 14

### Dokumentasi Penelitian



## Lampiran 15



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
Gedung Gd A2 Lt., Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229  
Telepon: 024-8508019  
Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel: [fip@mail.unnes.ac.id](mailto:fip@mail.unnes.ac.id)

Nomor : 1929/UH3711/KM/2015  
Lamp. : .....  
Hal : Ijin Penelitian

Kepada  
Yth. Kepala TK IT Mutiara Hati Patemon Gunungpati Semarang  
di Semarang

Dengan Hormat,  
Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir  
oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : DADY PRIAMBUDI  
NIM : 1102410021  
Program Studi : Teknologi Pendidikan, S1  
Topik : MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 16 April 2015

Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.  
NIP. 195604271986031001

## Lampiran 16



KELOMPOK BERMAIN & TRAJAN KAKAK-KAKAK ISLAM TERPADU (KB/TKIT)

**Mutiara Hati**

Jl. Mr. Koesbijono Tjondrowibowo,  
Patemon Gunungpati, Semarang 50228

### SURAT KETERANGAN PENELITIAN

No. 036/B/KBIT-TKIT-MH/V/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sarri Andriyani, S.Pd.

Jabatan : Kepala Sekolah KB-TK IT Mutiara Hati

Alamat : Jl. Mr. Koesbijono Tjondrowibowo, Patemon Sekaran

Menyatakan bahwa :

Nama : Dady Priambudi

NIM : 1102410021

telah melaksanakan penelitian tentang "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris pada Peserta didik TK IT Mutiara Hati Gunungpati Semarang" Demikian harap digunakan sebagaimana semestinya.

Semarang, 3 Juni 2015

Kepala KB-TK IT Mutiara Hati



Sarri Andriyani, S.Pd.