



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF “*BOLOKUNCORO*” DALAM  
KEMAMPUAN LITERASI ANAK USIA DINI DI KOTA  
SOLO**

**TESIS**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister  
Pendidikan Anak Usia Dini**

**Oleh:**

**Luthfia Karimah**

**0108517003**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

**PASCASARJANA**

**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2020**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Bolokuncoro  
Dalam Kemampuan Literasi Anak Usia Dini di Kota Solo” karya,

Nama : Luthfia Karimah

NIM : 0108517003

Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

Telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang Panitia Ujian Tesis.

Semarang, 10 Desember 2019

Pembimbing I,



Prof. Dr. Haryono, M.Psi

NIP. 196202221986011001

Pembimbing II,



Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom, Ph.D

NIP. 19770126200812100

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya:

Nama : Luthfia Karimah

Nim : 0108517003

Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam tesis yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Bolokuncoro Dalam Kemampuan Literasi Anak Usia Dini di Kota Solo” ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam tesis ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya secara pribadi siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, 20 Januari 2020

Yang membuat pernyataan,

Luthfia Karimah

NIM.0108517003

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **Moto**

“ Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur” (QS: An-Nahl 78)”.

### **Persembahan**

Saya persembahkan tesis ini untuk:

“ Kedua Orangtua, Keluarga, Sahabat, dan Universitas Negeri Semarang”

## ABSTRAK

Karimah, Luthfia 2020. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Bolokuncoro Dalam Kemampuan Literasi Anak Dini di Kota Solo” .*Tesis*. Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini. Pascasarjana. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I, Prof. Dr. Haryono, M.Psi. Pembimbing II, Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom, Ph.D.

**Kata Kunci:** *Multimedia Pembelajaran Interaktif. Literasi. Anak Usia Dini*

Kota Solo menunjukkan kepedulian serta keseriusannya dalam berkomitmen menumbuhkan budaya literasi sejak usia dini. Terbukti kota ini menjadi satu-satunya kota di Indonesia yang membuat program “Bolokuncoro” (bocah solo tekun moco aksoro), dengan kearifan lokalnya program ini direalisasikan memberikan buku pertama bagi anak usia dini secara gratis di seluruh kota Solo. Namun terbatasnya APBD menjadikan pendistribusian buku bolokuncoro tidak merata penerapan buku kepada lembaga PAUD untuk digunakan dalam proses pembelajaran menjadi terkendala dan tidak terlaksana. Disinilah peneliti terpanggil untuk mengembangkan buku konvensional bolokuncoro ke dalam bentuk multimedia pembelajaran interaktif.

Penelitian merupakan penelitian dan pengembangan model ADDIE. Penentuan sampel dilakukan dengan teknik *Sample Random*, dengan sampel eksperimen dan kontrol sejumlah 50 siswa. Data diambil menggunakan metode observasi, tes, angket, lembar validasi para ahli dan dokumentasi. Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji *Paired Sample t Test* yang sebelumnya dilakukan uji persyaratan analisis meliputi uji normalitas, uji homogenitas.

Berdasarkan hasil penelitian ini uji coba validasi dari ahli materi dengan skor 45, validasi ahli media diperoleh skor 50 dan validasi ahli praktisi diperoleh skor 75. Penilaian dari ahli materi, ahli media dan ahli praktisi menunjukkan multimedia pembelajaran interaktif berada dalam kategori layak. Hasil penelitian ini yaitu: 1) Terciptanya multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro 2) Multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini di kota Solo, dengan hasil skor n-gain kelas eksperimen 0,84 kategori tinggi dan kelas kontrol 0,51 kategori sedang.

## ABSTRACT

Karimah, Luthfia. 2020. "The Development of Bolokuncoro Interactive Learning Multimedia for Literacy Skills of Early Childhood in Solo City". Thesis. Early Childhood Education Study Program. Postgraduate. Universitas Negeri Semarang. Advisor I, Prof. Dr. Haryono, M.Psi. Advisor II, Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom, Ph.D.

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

Solo City shows its concern and seriousness in committing to develop literacy culture starting from an early age. It is proven by the fact that this city is the only city in Indonesia that establish "Bolokuncoro" program (bocah Solo tekun moco aksoro). With its local wisdom, this program is established to provide the first book for free for early childhood throughout the Solo City. However, the limited Regional Revenue and Expenditures Budget caused the distribution of the Bolokuncoro books uneven. The implementation of the Bolokuncoro books to be used in the learning process at the Early Childhood Education were constrained and not well implemented. Therefore, the researcher tried to develop the conventional Bolokuncoro books into interactive multimedia learning.

This research applied Research and Development with ADDIE model. The sampling technique used was Random Sample technique with 50 students of experimental and control groups. The data were taken using observation methods, tests, questionnaires, expert validation sheets, and documentation. The hypothesis testing was done by using Paired Sample t Test which had been previously tested the normality and homogeneity of the data.

Based on the results of this research, they show that the materials expert validation obtain a score of 45, the media expert validation obtain a score of 50, and the practitioner expert validation obtain a score of 75. The validation of the material expert, the media expert and the practitioner expert shows that interactive learning multimedia is in the feasible category. The results of this research are: 1) The creation of the Bolokuncoro interactive learning multimedia 2) the Bolokuncoro interactive learning multimedia is effective for improving literacy skills of early childhood in the Solo City with the results of the n-gain score is 0.84 for the experimental class and classified in the high category and is 0.51 for the control class and classified in the medium category.

## **PRAKATA**

Segala puji dan syukur kehadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat-Nya. Berkat karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Bolokuncoro dalam Kemampuan Literasi Anak Usia Dini di Kota Solo”. Tesis ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Magister Pendidikan pada Program studi Pendidikan Anak Usia Dini Pascasarjana Universitas Negeri Semarang.

Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada pihak-pihak yang telah membantu penyelesaian penelitian ini. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan pertama kali kepada para pembimbing: Prof. Dr. Haryono, M.Psi (Pembimbing I). Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom, Ph.D. (Pembimbing II), yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dengan sabar dan memberikan ilmu selama pengerjaan tesis.

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan juga kepada semua pihak yang telah membantu selama proses penyelesaian studi, di antaranya:

1. Direksi Program Pascasarjana Unnes, yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian, dan penulisan tesis ini.

2. Koordinator Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Pascasarjana Unnes Ibu Yuli Kurniawati S.P, S.Psi, M.A., D.Sc, yang telah memberikan kesempatan dan arahan dalam penulisan tesis ini.
3. Bapak dan Ibu dosen Program Pascasarjana Unnes, yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu kepada peneliti selama menempuh Pendidikan
4. Kepala sekolah dan guru TK Negeri Pembina Jebres Solo, Kepala Sekolah dan Guru TK Budi Karya, Kepala sekolah dan guru TK Islam Salamah.
5. Kepada kedua orang tua yang telah memberikan bantuan moral maupun moril.
6. Kepada rekan-rekan kelas program studi pendidikan anak usia dini yang telah memberikan semangat dan bantuan.

Peneliti sadar bahwa dalam tesis ini mungkin masih terdapat kekurangan, baik isi maupun tulisan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak sangat peneliti harapkan. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat dan merupakan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Semarang, 10 Desember 2020

Luthfia Karimah

NIM 0108517003



## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
PENGESAHAN UJIAN TESIS .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	iv
ABSTRAK .....	v
<i>ABSTRACT</i> .....	vi
PRAKATA .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	11
1.3 Cakupan Masalah .....	12

1.4	Rumusan Masalah .....	12
1.5	Tujuan Penelitian .....	12
1.6	Manfaat Penelitian .....	13
1.7	Spesifikasi Produk yang dikembangkan .....	14
1.8	Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	14

## BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1	Kajian Pustaka .....	15
2.2	Kerangka Teoritis .....	25
2.2.1	Multimedia Pembelajaran Interaktif .....	25
2.2.2	Pengembangan Multimedia Interaktif .....	28
2.2.3	Bolokuncoro .....	30
2.2.4	Literasi .....	34
2.2.5	Literasi Awal Anak Usia Dini .....	42
2.3	Kerangka Berpikir .....	51

## BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Desain Penelitian .....	54
3.1.1	Model Pengembangan .....	54

3.2	Prosedur Penelitian .....	55
3.3	Sumber Data dan Subjek Penelitian .....	57
3.3.1	Sumber Data .....	57
3.3.2	Subjek Penelitian .....	58
3.4	Teknik Instrumen dan Pengumpulan Data .....	58
3.4.1	Teknik Observasi .....	59
3.4.2	Performance Tes .....	59
3.4.3	Lembar Validasi .....	60
3.4.4	Teknik Dokumentasi .....	61
3.5	Uji Keabsahan Data, Uji Validitas, dan Reliabilitas .....	61
3.6	Teknik Analisis Data .....	65
3.6.1	Uji Normalitas .....	65
3.6.2	Uji Homogenitas .....	65
3.6.3	Uji Hipotesis .....	66
3.6.4	Analisis Validitas .....	67
3.6.5	Uji Keefektifan .....	69

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian .....	70
4.1.1 Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Bolokuncoro ...	70
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa ( <i>Analysis</i> ) .....	70
4.1.1.2 <i>Design</i> Multimedia Pembelajaran Interaktif Bolokuncoro .....	73
4.1.1.3 Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	77
4.1.1.4 Hasil Pengembangan .....	78
4.1.1.5 Pembahasan .....	81
4.2 Uji Validasi .....	84
4.2.1 Ahli Media .....	84
4.2.2 Ahli Materi .....	85
4.2.3 Ahli Praktisi .....	86
4.2.4 Revisi .....	88
4.2.5 Uji Kelompok Kecil .....	88
4.2.6 Pembahasan .....	89
4.3 Efektivitas Media .....	93
4.3.1 Uji Validitas .....	94

4.3.2 Uji Reliabilitas .....	94
4.3.3 Uji Normalitas .....	95
4.3.4 Uji Homogenitas .....	97
4.3.5 Uji Hipotesis .....	98
4.3.6 Uji Efektivitas .....	99
4.3.7 Sosialiasi .....	100
4.3.8 Evaluation .....	101
4.4 Pembahasan .....	102
BAB V PENUTUP	
5.1 Simpulan .....	107
5.2 Implikasi .....	108
5.3 Saran .....	108
DAFTAR PUSTAKA .....	110
LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kemampuan Berbahasa Anak .....	47
Tabel 3.1 Kriteria Kemampuan Anak .....	60
Tabel 3.2 Jadwal Uji Skala Besar .....	61
Tabel 3.3 Keterangan Validitas Tes .....	63
Tabel 3.4 Keterangan Reliabilitas Tes .....	64
Tabel 3.5 Kriteria Validasi Media .....	67
Tabel 3.6 Kriteria Kelayakan Media .....	68
Tabel 4.1 Pengembangan Materi Cerita Bolokuncoro .....	77
Tabel 4.2 Tampilan Multimedia Pembelajaran Interaktif Bolokuncoro .....	78
Tabel 4.3 Permainan Multimedia Pembelajaran Interaktif Bolokuncoro .....	80
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Media .....	85
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahli Materi .....	86
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Ahli Praktisi (materi) .....	87
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Ahli Praktisi (multimedia) .....	87

Tabel 4.8 Uji Reliabilitas Soal .....	95
Tabel 4.9 Uji Normalitas Kelas Eksperimen .....	96
Tabel 4.10 Uji Normalitas Kelas Kontrol .....	96
Tabel 4.11 Hasil Uji Homogenitas .....	97
Tabel 4.12 Uji T Paired-Sample t Test .....	98
Tabel 4.13 Hasil Uji Indeks N-Gain .....	99

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	53
Gambar 3.1 Model ADDIE .....	54
Gambar 4.1 Tampilan Buku bolokuncoro .....	73
Gambar 4.2 Tampilan gerbong 1&2 buku bolokuncoro .....	74
Gambar 4.3 Tampilan gerbong 3 &4 buku bolokuncoro .....	74
Gambar 4.4 Bentuk fisik buku bolokuncoro .....	74
Gambar 4.5 Story Board .....	75



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Observasi Awal .....	1
Lampiran 2 Wawancara Kebutuhan Guru .....	2
Lampiran 3 Wawancara Kebutuhan Siswa .....	4
Lampiran 4 Pengembangan Media Bolokuncoro .....	5
Lampiran 5 Hasil Pengembangan Materi Cerita.....	10
Lampiran 6 Hasil Pengembangan Games .....	15
Lampiran 7 Revisi Materi .....	19
Lampiran 8 Instrumen Penilaian Multimedia .....	23
Lampiran 9 Instrumen Penilaian Materi Multimedia .....	28
Lampiran 10 Lembar Uji Validasi Materi .....	32
Lampiran 11 Lembar Uji Validasi Media .....	35
Lampiran 12 Hasil Angket Penilaian Validasi Materi .....	36
Lampiran 13 Hasil Angket Penilaian Validasi Media .....	43
Lampiran 14 Hasil Angket Penilaian Validasi Praktisi .....	47
Lampiran 15 RPP Pembelajaran .....	55

Lampiran 16 Nama Siswa Kelas Eksperimen .....	57
Lampiran 17 Nama Siswa Kelas Kontrol .....	58
Lampiran 18 Rubrik Kemampuan Menyimak .....	59
Lampiran 19 Soal Pretest-Postest .....	63
Lampiran 20 Instrumen Kemampuan Menyimak .....	68
Lampiran 21 Hasil Uji Validitas .....	69
Lampiran 22 Surat Bukti Penelitian .....	70
Lampiran 23 Dokumentasi Penelitian .....	74

## 1. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini ada banyak hal yang dapat dijadikan sebagai tolak ukur suatu bangsa dapat dikatakan sebagai bangsa yang maju. Salah satunya yaitu dengan melihat kualitas pendidikannya, artinya menurut Wisarja (2017) semakin maju tingkat pendidikan sebuah bangsa maka secara tidak langsung maju pula negara tersebut. Mengapa? karena dengan meningkatnya kualitas pendidikan akan berdampak pada peningkatan kualitas sumber daya manusianya pula. Dalam Ahmad (2018) juga dijelaskan bahwa Penguatan dan peningkatan sumber daya manusia nasional merupakan prioritas utama bangsa Indonesia, apalagi dewasa ini Indonesia bagian dari Masyarakat Ekonomi Asean (MEA). Kualitas pendidikan bukan hanya terletak pada kemampuan menamatkan siswanya saja, akan tetapi mampu menciptakan sumber daya manusia yang unggul secara fisik dan mental dengan karakter serta budi pekerti yang baik dan mampu menyelesaikan segala persoalan kehidupan secara bijak. Hal tersebut dapat kita raih apabila pendidik dalam hal ini guru memiliki profesionalisme dengan segala tanggung jawab dan tuntutan. Sejalan dengan itu, Prastowo (2016) menuliskan tuntutan guru profesional di era MEA harus siap bersaing dengan guru-guru dari negara ASEAN lainnya, yang memiliki mutu lebih baik, bukanlah persoalan yang ringan.

Parameter kualitas pendidikan Indonesia dapat dilihat dari hasil PISA (*Programme for International Student Assessment*) tahun 2015 dalam kemampuan anak Indonesia pada bidang matematika, sains, dan membaca masih rendah dibandingkan negara lain. Rata-rata skor matematika anak-anak Indonesia 386, rata-rata skor membaca 397, dan rata-rata skor untuk sains 403. Padahal, rata-rata skor OECD (*The Organization for Economic Cooperation and Development*) secara berurutan adalah 494, 496, dan 501. Hal menarik dari kajian terhadap hasil tersebut disebabkan karena proses pendidikan Indonesia kurang mendorong kemampuan berpikir tingkat tinggi. Proses pendidikan di Indonesia secara umum masih dalam

tahap berpikir tingkat awal (mengingat/menghafal, memahami, dan menerapkan), belum mendorong anak mencapai kemampuan analisis, evaluatif, dan kreatif.

Berbicara mengenai dunia pendidikan maka ada berbagai dimensi yang selalu menarik untuk dikaji, dimulai dengan jenjang pendidikan kita yang paling dasar yaitu pendidikan anak usia dini (PAUD). Ada fakta menarik dari data UNESCO yang tertuang dalam buku kurikulum PAUD dengan judul *mapa, mengapa dan bagaimana* (Kemendikbud, 2015:5) menggambarkan posisi penerapan PAUD di Indonesia diantara negara-negara lain di dunia yaitu berada pada urutan ke-45 dari 45 negara. Sementara itu kualitas PAUD di Indonesia menduduki peringkat ke 44 setingkat di atas India. Rendahnya layanan dan kualitas PAUD di Indonesia memberi dampak besar terhadap kualitas generasi penerus bangsa dan hasil belajar siswa pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Kondisi diatas merupakan indikator permasalahan pendidikan kita hari ini. Seperti yang kita ketahui pendidikan selalu berkaitan dengan kegiatan ataupun proses belajar, dan belajar selalu identik dengan kegiatan membaca karena dengan membaca akan menambah pengetahuan, sikap dan keterampilan seseorang. Kegiatan membaca merupakan hal yang sangat penting bagi kemajuan suatu bangsa. Akan tetapi fakta dilapangan, Nasution (2019) menunjukkan bahwa minat baca bangsa Indonesia masih rendah Pada 2011, UNESCO memaparkan hasil survei budaya membaca terhadap penduduk-penduduk di negara ASEAN. Budaya membaca di Indonesia berada pada peringkat paling rendah dengan nilai 0,001. Artinya, dari sekitar seribu penduduk Indonesia, hanya satu yang memiliki budaya membaca tinggi. Kondisi itu jauh berbeda jika dibandingkan dengan Amerika yang memiliki indeks membaca 0,45 dan Singapura 0,55. Pengembangan minat baca perlu ditingkatkan secara berkesinambungan agar terbentuk masyarakat yang berbudaya membaca (Kartika, 2014). Minat baca menjadi kunci penting bagi kemajuan suatu bangsa, karena penguasaan IPTEK dapat diraih dengan minat baca yang tinggi, bukan kegiatan menyimak atau mendengarkan (Suharmono, 2015).

Kondisi-kondisi tersebut harus diatasi, mengingat eksistensi dan perkembangan suatu bangsa terletak pada kualitas pendidikannya, bukan hanya tergantung pada sumber daya alam. Sumber daya manusia yang dibutuhkan untuk menjawab tantangan di abad 21. Merujuk dari Wijaya (2016) adalah sebagai berikut: *Pertama* kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*Critical-Thinking and Problem-Solving Skills*), mampu berfikir secara kritis, lateral, dan sistemik, terutama dalam konteks pemecahan masalah, *Kedua* kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama (*Communication and Collaboration Skills*), berkomunikasi dan berkolaborasi secara efektif dengan berbagai pihak, *Ketiga* kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*Critical-Thinking and Problem-Solving Skills*), mampu berfikir secara kritis, lateral, dan sistemik, terutama dalam konteks pemecahan masalah, *Keempat* kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama (*Communication and Collaboration Skills*), mampu berkomunikasi dan berkolaborasi secara efektif dengan berbagai pihak, *Kelima* kemampuan mencipta dan membarui (*Creativity and Innovation Skills*), mampu mengembangkan kreativitas yang dimilikinya untuk menghasilkan berbagai terobosan yang inovatif, *Keenam* Literasi teknologi informasi dan komunikasi (*Information and Communications Technology Literacy*), *Ketujuh* mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kinerja dan kegiatan sehari-hari, *Kedelapan* kemampuan belajar kontekstual (*Contextual Learning Skills*), mampu menjalani aktivitas pembelajaran mandiri yang kontekstual sebagai bagian dari pengembangan pribadi, dan *Kesembilan* kemampuan informasi dan literasi media, mampu memahami dan menggunakan berbagai media komunikasi untuk menyampaikan beragam gagasan dan melaksanakan aktivitas kolaborasi serta interaksi dengan beragam pihak.

Kajian serta kondisi yang didukung data empirik tersebut mendorong perlunya peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia sejak usia dini, secara menyeluruh dan tersistematis, mulai dari peninjauan ulang kurikulum untuk semua

jenjang pendidikan, peningkatan kualitas pendidik dan tenaga kependidikan serta peningkatan kualitas standar lainnya. Keberhasilan program pendidikan juga tidak bisa lepas dari dukungan semua pihak baik dari pemerintah, guru, murid, warga sekolah dan juga orang tua. Beberapa elemen tersebut harus saling *men-support* segala bentuk kegiatan dan aktifitas guna memajukan peserta didik sebagai generasi bangsa.

Respon pemerintah dalam menyikapi kondisi di atas seperti yang dikutip dari <https://sahabatkeluarga.kemdikbud.go.id/laman/index.php?r=tpost/xview&id=4678> telah berupaya membuat beberapa program khususnya dalam bidang literasi, beberapa program tersebut yaitu Program Gerakan Nasional Orang Tua Membacakan Buku (Gernas Baku), yang dinaungi oleh Direktorat Pembinaan Pendidikan Keluarga (Dit. Bindikkel), Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat (PAUD dan Dikmas). Tujuannya adalah untuk mendukung inisiatif dan peran keluarga dalam meningkatkan dan menumbuhkan minat baca anak sejak usia dini. Selain itu gerakan ini juga bertujuan untuk mendukung inisiatif dan peran keluarga dalam meningkatkan minat baca anak melalui pembiasaan, di rumah, satuan PAUD, dan di masyarakat. Secara resmi gerakan nasional membacakan buku telah serentak dilaksanakan di seluruh Indonesia pada tanggal 5 Mei 2018.

Dengan adanya program gernas baku berdasar artikel *tribunnews.com* maka kota Surakarta sebagai kota yang juga mendapatkan penghargaan sebagai kota layak anak pada peringatan hari anak nasional pada tanggal 27 Maret 2018, menunjukkan kepedulian serta keseriusannya dan sejauh ini menjadi satu-satunya kota yang ada di Indonesia, berkomitmen menumbuhkan budaya literasi khususnya melalui jenjang pendidikan anak usia dini dengan membuat program “Bolokuncoro” (bocah solo tekun moco aksoro), dengan kearifan lokalnya program ini direalisasikan memberikan buku pertama bagi anak usia dini di seluruh kota Surakarta. Program ini merupakan bagian dari penanaman budaya baca sejak dini.

Seperti yang di ungkapkan ibu Sis Ismiyati sebagai Kepala Dinas Perpustakaan dan Kearsipan kota Surakarta pada sesi wawancara yang dilakukan peneliti, usia anak yang menjadi target pelaksanaan program bolokuncoro ini adalah anak umur 3-6 tahun, dengan perhitungan sebagai berikut:

- 1) Jumlah anak usia 0-9 tahun = 82,989.
- 2) Kemudian jumlah tersebut dibagi per usia yaitu 9, menjadi 82,989 dibagi 9: 9,221.
- 3) Jadi jumlah rata-rata anak kota Surakarta dengan kategori usia/tahun sebanyak 9,221 anak.
- 4) Jadi jumlah total anak Surakarta yang berusia 3-6 tahun yang akan menjadi target program bolokuncoro sebanyak 36,884 anak.

Hal ini berarti jika program ini berhasil, maka sekitar 15% dari seluruh penduduk kota Surakarta akan memiliki kebiasaan membaca sejak dini. Harapannya jika program ini terus dilaksanakan oleh pemerintah kota Surakarta, maka 30-40 tahun yang akan datang pemerintah kota Surakarta akan memetik hasil dari program ini, yaitu memiliki masyarakat yang gemar membaca, menulis dan memiliki kehidupan yang sejahtera dan budi pekerti yang luhur. Program ini memiliki *milstones* tahapan pencapaian yang dibagi menjadi tiga yaitu: Jangka pendek berkaitan dengan perencanaan awal dibuatnya program tersebut, jangka menengah mengenai peresmian serta pendistribusian produk buku bolokuncoro dan jangka panjang mengenai manfaat dari program tersebut. Seiring berjalannya waktu program ini memiliki beberapa kendala salah satunya yaitu terbatasnya APBD kota Surakarta yang menjadikan pendistribusian buku bolokuncoro tidak merata. Penerimaan dan penerapan paket buku bolokuncoro kepada lembaga PAUD untuk digunakan dalam proses pembelajaran menjadi terkendala dan tidak terlaksana. Sejauh ini paket buku bolokuncoro hanya dibagikan kepada orang tua yang baru melahirkan bersamaan dengan pemberian akta kelahiran melalui dukcapil ataupun rumah sakit yang ada di kota Surakarta. Dengan adanya program bolokuncoro yang begitu menarik bagi peneliti serta membawa banyak manfaat bagi anak usia dini, maka akan sangat

disayangkan apabila dalam pelaksanaannya program bolokuncoro tidak berjalan dengan maksimal.

Apabila rencana awal pendistribusian buku bolokuncoro kepada lembaga sekolah pendidikan anak usia dini dapat terlaksana maka buku tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru di sekolah, sebab dalam proses pembelajaran anak usia dini memerlukan perantara atau yang kita sebut dengan media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran maka dapat mengalihkan perhatian anak untuk tidak cepat bosan atau mampu konsentrasi dalam suatu kegiatan dengan waktu yang cukup lama dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran. Rayandra (2011:92) mengungkapkan pentingnya media dalam usaha meningkatkan mutu pembelajaran Indonesia, tuntutan pasar global dan kurikulum berlandaskan paradigma baru pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran juga dikaitkan erat dengan peningkatan kualitas pembelajaran tersebut. Pemanfaatan media yang dilakukan pendidik dalam proses pembelajaran diharapkan dapat menciptakan suasana belajar serta pengalaman belajar yang lebih bermakna, serta memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan demikian suasana belajar yang dulunya pasif, serta membosankan, dapat berubah menjadi aktif dengan disertai partisipasi para siswa yang menjadi lebih interaktif, namun ada permasalahan yang dihadapi sehubungan dengan media pembelajaran di lembaga pendidikan kita yaitu keterbatasan media, ketersediaan media pembelajaran di berbagai sekolah masih kurang dan belum merata.

Pesatnya perkembangan teknologi menawarkan berbagai solusi bagi manusia, selain itu dengan adanya revolusi industri 4.0 berpengaruh pada dunia pendidikan, berkaitan dengan ini Syamsuar (2018) menjelaskan proses belajar mengajar memungkinkan untuk dikemas secara efektif dan efisien sehingga siswa memperoleh kemudahan dalam mempelajari bahan ajar yang disampaikan oleh guru, tentunya dengan memanfaatkan media teknologi informasi untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Sehubungan dengan itu maka Reigeluth (2011) mengartikan bahwa inovasi pendidikan dalam metode pembelajaran mencakup



rumusan tentang pengorganisasian bahan ajar, strategi penyampaian dan pengelolaan kegiatan dengan memperhatikan tujuan, hambatan, dan karakteristik peserta didik sehingga diperoleh hasil yang efektif, efisien, dan menimbulkan daya tarik pembelajaran.

Berangkat dari permasalahan tersebut peneliti tertarik dan merasa perlu untuk mengembangkan buku bolokuncoro dengan memanfaatkan teknologi dengan penghematan kertas (*paperless*) yang berbeda dari bentuk buku konvensional sebelumnya, yaitu menjadikan buku bolokuncoro menjadi media pembelajaran dengan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif. Selanjutnya pemilihan TK Negeri Pembina Surakarta sebagai lembaga sekolah yang akan menjadi tempat penelitian yaitu melalui beberapa pertimbangan berdasar observasi awal peneliti, *pertama* TK Negeri Pembina Surakarta merupakan salah satu TK yang awalnya menjadi target pendistribusian program bolokuncoro, *kedua* TK Negeri Pembina Surakarta mempunyai fasilitas pembelajaran yang memadai seperti LCD sehingga memungkinkan untuk dijadikan tempat penelitian dan uji coba produk yang akan dihasilkan oleh peneliti, *ketiga* pembelajaran tematik kurikulum berbasis kearifan lokal mengenai pengenalan lingkungan kota Surakarta belum dilakukan, *keempat* minimnya jumlah media pembelajaran interaktif yang menarik di sekolah tersebut, *kelima* pembelajaran mengenai pengembangan kemampuan membaca dan menulis untuk anak masih kurang sehingga guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis anak sebagai bekal pada jenjang pendidikan berikutnya, *keenam* berangkat dari isu daerah yang diangkat oleh pemerintah kota Surakarta bahwa penanaman budaya literasi kearifan lokal harus ditanamkan pada anak usia dini dengan bersinergi dengan lembaga pendidikan anak usia dini melalui lembaga sekolah anak usia dini.

Dengan jumlah lembaga sekolah pendidikan anak usia dini yang banyak di kota Surakarta maka peneliti berharap hasil produk yang telah dikembangkan nantinya dapat digunakan dan dimanfaatkan secara luas tidak sebatas di satu

lembaga TK saja, oleh karena itu peneliti akan mensosialisasikan beberapa TK yang ada di kota Surakarta. Desain pengembangan dengan bentuk multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro diharapkan dapat menjadi jembatan bagi guru pendidikan anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan literasi anak usia dini sesuai dengan isi materi pokok buku bolokuncoro tersebut. Sehingga keterbatasan APBD bukan lagi menjadi penghalang bagi kota Surakarta khususnya pendidikan anak usia dini untuk menerapkan program bolokuncoro.

## 2. Identifikasi Masalah

- 2.1 Pembelajaran mengenai pengembangan kemampuan literasi anak usia dini di kota Solo masih rendah.
- 2.2 Minimnya jumlah media pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini di kota Solo.
- 2.3 Adanya fasilitas pembelajaran yang memadai seperti *LCD* proyektor sekolah akan tetapi kurang di manfaatkan untuk proses pembelajaran.
- 2.4 Tantangan pendidikan abad 21 menuntut guru pendidikan anak usia dini untuk lebih kreatif dan inovatif dalam membuat media pembelajaran.
- 2.5 Terbatasnya Anggaran dana APBD menjadikan program pembagian buku bolokuncoro belum terdistribusikan dengan maksimal kepada orang tua anak usia dini di kota Solo.
- 2.6 Fakta di lapangan menunjukkan pendistribusian program buku bolokuncoro sejauh ini hanya kepada orang tua yang baru melahirkan, hal tersebut tentu kurang sesuai dengan tujuan awal dibuatnya program tersebut, dimana paket buku bolokuncoro seharusnya dibagikan juga melalui sekolah PAUD.
- 2.7 Perlu adanya inovasi dan solusi agar program bolokuncoro dapat terdistribusi dengan maksimal sehingga manfaat yang diharapkan dari program tersebut dapat terlihat. Mengingat ketika buku bolokuncoro tersebut hanya dibagikan kepada orang tua yang baru melahirkan maka manfaat dari program tersebut akan lebih lama terlihat.

- 2.8 Desain buku yang konvensional menjadikan buku rentan rusak, tidak awet dan menggunakan bahan baku kertas yang kurang ramah lingkungan.

### **3. Cakupan Masalah**

Penelitian ini memiliki keterbatasan masalah yaitu membahas mengenai pengembangan multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini di kota Solo.

### **4. Rumusan Masalah**

- 4.1 Bagaimana desain pengembangan multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini di kota Solo?
- 4.2 Bagaimana validitas desain pengembangan multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini di kota Solo?
- 4.3 Seberapa efektif hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini di kota Solo?

### **5. Tujuan Penelitian**

- 5.1 Mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini di kota Solo.
- 5.2 Menguji validitas desain pengembangan multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini di kota Solo.
- 5.3 Mengetahui efektivitas pengembangan multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini di kota Solo.

## 6. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian terbagi menjadi dua macam yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, sebagai berikut:

### 6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang didapat dalam penelitian ini yaitu memberikan kontribusi hasil produk pengembangan multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini di kota Solo. Dan dapat dijadikan sebagai referensi media serta digunakan di TK lain yang ada di kota Solo.

### 6.2 Manfaat Praktis

6.2.1 Manfaat bagi anak kota Solo yaitu:

1. Meningkatkan budaya literasi anak di usia emas (*golden age*).
2. Menambah referensi penggunaan media bagi guru untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini di kota Solo.
3. Menjamin bahwa anak usia dini di kota Solo mendapatkan bahan edukasi yang berkualitas di era perkembangan teknologi.
4. Dengan media multimedia interaktif bolokuncoro anak akan memperoleh informasi sederhana mengenai tempat-tempat terkenal di kota Solo.

## 7. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

- 7.1 Mengembangkan buku bolokuncoro kedalam bentuk multimedia pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Adobe Flash CS6.
- 7.2 Mempertahankan bentuk kereta api *kluthuk jaladara* sebagai ciri khas buku bolokuncoro.
- 7.3 Menambah bentuk *spelling* dilanjutkan dengan menggunakan kata sederhana yang terdapat dalam cerita bolokuncoro.
- 7.4 Terdapat bentuk *games* menebak gambar yang terdapat dalam multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro.

## 8. Asumsi Keterbatasan Pengembangan

8.1 Asumsi pengembangan pada penelitian ini, peneliti berasumsi bahwa:

- 8.1.1 Guru masih banyak yang belum mengetahui program bolokuncoro
- 8.1.2 Guru belum memanfaatkan fasilitas dan kemajuan teknologi yang ada untuk proses pembelajaran.
- 8.1.3 Pengetahuan guru masih terbatas terhadap informasi atau pengetahuan untuk menanamkan budaya literasi kepada siswa.
- 8.1.4 Masih minimnya media edukasi yang mengangkat kearifan lokal untuk menanamkan budaya literasi anak usia dini di kota Solo.

### 8.2 Keterbatasan Pengembangan

- 8.2.1 Produk dari pengembangan ini memiliki keterbatasan yaitu terbatas hanya menggunakan media *computer*, laptop untuk kelompok kecil (1-3 anak).
- 8.2.2 Uji coba produk dilaksanakan di TK Negeri Pembina yang ada di kota Solo.
- 8.2.3 Pada tahap *mereview* produk, terbatas hanya pada satu ahli perangkat media, satu ahli materi, praktisi pembelajaran yaitu guru, 3 siswa pada uji skala kecil dan 25 siswa uji skala besar.

## 9. Kajian Pustaka

Penelitian ini adalah penelitian yang terinspirasi dari beberapa penelitian terdahulu, seperti hasil-hasil tesis, disertasi, jurnal-jurnal yang sudah ada sebelumnya. Beberapa penelitian yang relevan yang peneliti ambil antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Putra (2015) dalam jurnal dengan Judul *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka dan Huruf Untuk Anak Usia Dini*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran Mengenal Angka dan Huruf untuk Anak Usia Dini yang layak ditinjau dari aspek materi, aspek pembelajaran, aspek tampilan dan aspek pemrograman. Penelitian ini dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal, Pringwulung, Yogyakarta. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Lee* dan *Owens*. Perbedaan penelitian ini yaitu pada aspek yang akan dikembangkan yaitu mengenal angka dan huruf sedangkan yang akan peneliti kembangkan yaitu aspek literasi mengenai mengembangkan kemampuan membaca dan menulis anak usia dini.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Z Sofia (2015) dengan judul *Benefits and Pitfalls of Multimedia and Interactive Features in Technology-Enhanced Storybooks: A Meta-Analysis*. Penelitian ini menjelaskan mengenai meta-analisis dilakukan tentang efek cerita yang ditingkatkan teknologi untuk pengembangan literasi anak-anak bila dibandingkan dengan mendengarkan untuk cerita dalam pengaturan yang lebih konvensional seperti membaca buku cerita. Manfaat tambahan yang signifikan dari teknologi ditemukan untuk pemahaman cerita ( $g + = 0,17$ ) dan kosa kata ekspresif ( $g + = 0,20$ ), berdasarkan data dari 2.147 anak dalam 43 studi. Saat menyelidiki berbagai karakteristik cerita yang ditingkatkan teknologi, fitur multimedia seperti animasi gambar, musik, dan efek suara ternyata bermanfaat. Sebaliknya, elemen-elemen interaktif seperti hotspot, game, dan kamus ditemukan mengganggu. Khusus untuk anak-anak yang kurang beruntung karena lingkungan keluarga yang kurang menstimulasi, fitur multimedia sangat membantu. Temuan dibahas dari perspektif teori pemrosesan kognitif.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu terletak pada media yang akan dikembangkan, media yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini, sedangkan dalam penelitian ini lebih membahas pada manfaat yang di dapatkan dengan membandingkan penggunaan media pembelajaran secara konvensional dan secara teknologi.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Samiei *et al.*, (2015) dalam Jurnal dengan judul *Examining the Association Between the Imagination Library Early Childhood Literacy Program and Kindergarten Readiness*. DOUG IMIG Department of Political Science, The University of Memphis and The Urban Child Institute, Memphis, Tennessee. Penelitian ini membahas mengenai evaluasi program imajinasi literasi anak-anak di tingkat kanak-kanak dan keterampilan pra-literasi dan pra-berhitung anak-anak di entri taman kanak-kanak di distrik sekolah kota. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa partisipasi program terkait dengan praktik-praktik pendidikan anak usia dini yang lebih baik. Menghasilkan artikel yang disarankan di sini bahwa partisipasi program juga positif dan signifikan terkait dengan bahasa awal dan skor matematika yang lebih tinggi, bahkan setelah mengendalikan faktor-faktor kunci lain yang terkait dengan kesiapan TK. Hasil ini menawarkan dukungan untuk intervensi kebijakan yang dirancang untuk memajukan kesiapan TK dengan meningkatkan akses ke materi literasi awal untuk keluarga dengan anak kecil.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Permatasari (2015) dalam jurnal dengan judul *Membangun Kualitas Bangsa Dengan Budaya Literasi*. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Penelitian ini membahas mengenai cara meningkatkan daya baca masyarakat Indonesia dengan beberapa program *Pertama*, memperbaiki kualitas dan pemerataan pendidikan agar bisa mendorong tingkat melek huruf yang lebih tinggi. Infrastruktur (fasilitas) dan suprastruktur (sumber daya manusia) perlu dikembangkan hingga menjangkau pelosok Tanah Air. *Kedua*, kita bangun lebih banyak perpustakaan di semua daerah sebagai

tempat yang nyaman untuk membaca, jumlah koleksi buku yang banyak, dan menawarkan kegiatan yang menarik. Ketiga, dibutuhkan program-program berkelanjutan untuk lebih memperkenalkan buku dan mendorong minat baca buku ke sekolah dan masyarakat umum. *Keempat*, dari sisi penerbit, agar semakin banyak buku diterbitkan, terutama buku-buku yang berkualitas dari berbagai bidang. Kian banyak tawaran buku menarik, kian banyak alternatif bacaan bagi masyarakat. Kelima, kita dukung kekuatan masyarakat madani untuk bersama-sama pemerintah dan semua pihak membangun peradaban membaca buku. Penelitian ini sejalan dengan program yang akan diangkat oleh peneliti yaitu berdasar program literasi yang telah dibuat oleh pemerintah kota Surakarta yaitu program bolokuncoro.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Muthulaksmi (2015) dalam jurnal dengan judul *Efectivines of an Interactive Multimedia Learning Package In Developing Attitude Towards Mathematics*. Penelitian ini membahas mengenai efektivitas paket pembelajaran multimedia interaktif yaitu mengembangkan sikap terhadap Matematika. Setelah membangun homogenitas dengan mengacu pada triwulanan siswa nilai Matematika dan nilai tes kecerdasan, mereka dibagi menjadi 21 peserta didik dalam kelompok kontrol dan 21 di Kelompok eksperimen. Topik yang dipilih dari buku Matematika IX standar diajarkan melalui metode konvensional untuk sampel yang dipilih untuk kelompok kontrol sedangkan, kelompok eksperimen diberi perlakuan melalui Interaktif Paket Pembelajaran Multimedia yang dikembangkan oleh peneliti. Sikap terhadap inventaris matematika dikembangkan oleh Penyelidik digunakan untuk mengumpulkan data. Pra-tes dan post-tes dilakukan untuk kedua kelompok sebelum dan sesudah pengobatan. Data yang diperoleh dianalisis secara statistik dengan menghitung rata-rata aritmatika, standar deviasi, dan uji-t. Hasil menunjukkan bahwa, ada perbedaan yang signifikan dalam skor posttest antara kontrol dan eksperimen kelompok yang berkaitan dengan sikap terhadap matematika.



6. Penelitian yang dilakukan oleh Rahman (2016) dalam jurnal dengan judul *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Metode pengembangan Game edukasi yang di gunakan dalam laporan ini menggunakan tahapan-tahapan Luther (1994). Pengembangan ini memiliki 6 tahapan, yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution, Sutopo (2003) mengadopsi metodologi luther dengan memodifikasi (Binanto,2010. Game edukasi ini memiliki 3 menu yaitu: materi hewan, permainan, dan tentang, dimana di dalam setiap menu memiliki beberapa submenu. Game edukasi disertai desain, animasi dan variasi warna yang atraktif membuat menarik untuk digunakan bagi anak-anak di usia dini.
7. Penelitian yang dilakukan oleh Hompu dkk (2016) dalam jurnal dengan judul *Multimedia Pembelajaran Interaktif Makhraj Huruf Hijaiyah, Wudu dan Salat Menggunakan Adobe Flash Berbasis Android* . Penelitian ini menghasilkan media mengenai tata cara membaca alqur'an dengan makhraj dan tajwid yang benar, tata cara wudu dan shalat. Persamaan dari penelitian ini yaitu menggunakan multimedia interaktif. Adapun perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu penggunaan aplikasi android, subjek uji cobanya adalah bukan anak usia dini yaitu orang dewasa, sedangkan subjek uji coba yang akan dilakukan peneliti adalah anak usia dini.
8. Penelitian yang dilakukan oleh Catherine et al (2016) dengan judul *Barriers to Parent-Child Book Reading in Early Childhood* Membaca buku adalah salah satu investasi paling penting yang dilakukan orang tua dalam pengembangan literasi anak-anak mereka. Penelitian ini menyelidiki faktor risiko yang terkait dengan tidak adanya pembacaan buku pada usia 2, 4 dan 6 tahun. Pandangan holistik dari berbagai ekologi perkembangan anak memandu penelitian di sampel sekitar 4000 anak-anak dari Studi Longitudinal Anak-anak Australia. Delapan faktor risiko potensial untuk tidak adanya pembacaan buku diperiksa dalam analisis regresi logistik multivariat dan dalam pendekatan risiko kumulatif. Besarnya hubungan

antara faktor risiko individu dan tidak adanya pembacaan buku bervariasi pada usia yang berbeda. Namun, di semua usia, ada hubungan yang konsisten antara paparan berbagai risiko dan tidak adanya pembacaan buku. Hasilnya menunjukkan bahwa tidak adanya pembacaan buku dapat berfungsi sebagai bendera untuk berbagai kerugian. Untuk alasan ini, intervensi membaca buku orang tua-anak saja tidak mungkin untuk memenuhi kebutuhan anak-anak dan keluarga yang tidak memiliki membaca buku adalah hasil dari faktor risiko psikososial.

9. Penelitian yang dilakukan oleh Khoiruddin, dkk (2016) dengan judul *Menumbuhkan Minat Baca Sejak Dini di Taman Masyarakat*. Penelitian ini membahas mengenai Taman Baca Masyarakat dapat menjadi media dalam meningkatkan minat baca pada anak usia dini dengan melakukan beberapa kegiatan, seperti: kegiatan lomba memasak, bazar buku dan baju bekas, lomba menggambar, lomba mewarnai, membaca cerita dan mendongeng, pelatihan membaca cerita dan mendongeng untuk orang tua. Di samping itu ada serangkaian penataan di Taman Baca Masyarakat misalnya, penambahan sarana dan prasarana, menambah buku bacaan untuk anak-anak, pengelolaan sistem pengelolaan taman baca, pengorganisasian taman baca, desain ruangan. Langkah-langkah tersebut dilakukan untuk mengundang anak-anak dan orang tua datang ke taman baca, dengan mereka datang di taman baca, mereka tahu bahwa ada banyak sumber bacaan yang menarik, dengan adanya ketertarikan mereka pada buku dan bahan bacaan lainnya diharapkan dapat mendorong anak-anak untuk gemar membaca.
10. Penelitian yang dilakukan oleh Widyatmojo (2017) dengan Judul *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbentuk Game Untuk Menstimulasi Aspek Kognitif Dan Bahasa Anak Usia Dini*. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan produk multimedia pembelajaran interaktif berbentuk game, (2) mengetahui kelayakan produk multimedia pembelajaran interaktif, (3) mengetahui kebermanfaatan produk multimedia pembelajaran interaktif berbentuk game untuk menstimulasi aspek kognitif dan bahasa anak TK Kelompok B. Penelitian ini

merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) diadaptasi dari model Alessi dan Trollip.

11. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmadi (2017) dengan judul *Pengembangan media edukasi “ Multimedia Indonesian Culture” (MIC) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar*. Penelitian ini menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia yang dijadikan sebagai alternative dalam proses memaksimalkan kualitas pendidikan khususnya pembelajaran di sekolah dasar. Produk pengembangan ini menggunakan perangkat lunak *Macromedia Flash 8* dengan tujuan multimedia ini mampu menambah proses pembentukan karakter siswa sekolah dasar dengan lebih mengenal secara audio visual kebudayaan yang ada di negara tercinta Indonesia yang saat ini mengalami degradasi dalam hal penghayatan nilai-nilai budaya Indonesia. Persamaan penelitian ini yaitu dalam satu lingkup tema pengembangan berbasis multimedia yang mengangkat mengenai *culture* yang ada di Indonesia. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu penggunaan perangkat lunak yang akan dikembangkan menggunakan *adobe flash cs6*, subjek ujicoba dalam penelitian ini yaitu anak usia dini usia 5-6 tahun, dengan mengangkat *culture* kota Solo, Jawa Tengah Indonesia.
12. Penelitian yang dilakukan oleh Hidayah (2017) dengan judul *Implementasi Budaya Literasi di Sekolah Dasar Melalui Optomalisasi Perpustakaan: Studi Kasus Sekolah Dasar Negeri Surabaya*. Universitas Islam Malang. Penelitian ini membahas mengenai Kota Surabaya sebagai Kota Literasi, Pemerintahanya terus menggenjot program gerakan literasi secara terstruktur di elemen masyarakat mulai dunia pendidikan hingga masyarakat awam di level rukun warga (RW). Salah satu kebijakan yang dilakukan oleh Pemkot Surabaya adalah pemberlakuan kurikulum wajib baca (KWB) di sekolah dasar di seluruh wilayah Surabaya serta optimalisasi perpustakaan sebagai sarana sentral guna mendukung gerakan literasi sekolah (GLS). Studi kasus ini melibatkan pengelola sekolah sebagai pengampu kebijakan, pengelola perpustakaan, siswa, hingga masyarakat sekitar sebagai

upaya mengaktualisasi implementasi gerakan literasi sekolah melalui optimalisasi perpustakaan di sekolah dasar. Hasil dari studi ini menjadi landasan pengelola sekolah dasar guna mengoptimalkan gerakan literasi sekolah dasar, dengan mengoptimalkan fungsi perpustakaan sekolah dan swadaya masyarakat.

13. Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari (2017) dengan judul *Implementasi gerakan Literasi sekolah di sekolah dasar Islam terpadu Lukman Al-Hakim Internasional*. Penelitian ini mendeskripsikan kebijakan gerakan literasi sekolah di SDIT LHI. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Dilakukan triangulasi sumber untuk memastikan keabsahan data. Hasil penelitian (1). Program yang menunjang kebijakan gerakan literasi di SDIT LHI: Reading Group, Morning Motivation, Mini library, Pengadaan perpustakaan dan kegiatan yang menunjang. (2) Implementasi didukung komunikasi agen pelaksana melalui rapat elemen sekolah. Sumber daya didukung adanya potensi guru, dana dari orangtua, sekolah, dan pemerintah serta sponsor. komitmen para agen pelaksana, serta struktur birokrasi dari pihak sekolah; (3). Faktor pendukung tersedianya sarana untuk mensosialisasikan kebijakan, hibah buku dari orangtua, waktu dan dana, guru mempunyai semangat belajar, terdapat mahasiswa PPL yang membantu, semua warga sekolah terlibat aktif. Faktor penghambat nya buku yang kaya akan nilai serta gambar-gambar menarik sulit didapatkan di Indonesia, terkadang surat edaran untuk orangtua tidak sampai, perlu adanya pengembangan program agar tidak monoton, belum adanya evaluasi dari berbagai program.
14. Penelitian yang dilakukan oleh Basyiroh (2017). *Program Pengembangan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini*. Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia Bandung. Penelitian ini dilatarbelakangi masih banyaknya praktek pembelajaran literasi atau pembelajaran membaca dan menulis di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini yang konvensional. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yang bersifat pospositivistik. Hasil penelitian menunjukkan : (1) program pengembangan kemampuan literasi anak meliputi perencanaan

program pengembangan kemampuan literasi, proses pelaksanaan program, penggunaan bahan ajar, media pembelajaran dan fasilitas pendukung program, (2) hambatan yang dihadapi guru meliputi hambatan dalam perencanaan dan hambatan dalam pelaksanaan, (3) upaya yang dilakukan untuk mengatasi hambatan yang ada. Secara garis besar hasil penelitian menunjukkan program pengembangan kemampuan literasi di TK Negeri Centeh dilakukan dengan baik yaitu belajar membaca menulis atau mengenal huruf dan kata dengan bermain seperti bermain kartu, bermain arisan, bermain sedotan, bermain kubus, bermain kotak rahasia, berburu kata dan menempel huruf. Tidak ada hambatan yang berarti dalam perencanaan ataupun pelaksanaan program ini karena ada upaya untuk mengatasi hambatan yang ada.

15. Penelitian yang dilakukan oleh Marlisa (2018) dengan Judul *Pengembangan Multimedia Interaktif Pengenalan Salat untuk Meningkatkan Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. Penelitian ini bertujuan, (1) untuk mengetahui bagaimanakah pengembangan multimedia interaktif pengenalan salat, (2) untuk mengetahui efektifitas penggunaan multimedia interaktif pengenalan salat bagi aspek perkembangan anak di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Plus Mutiara Banguntapan, Bantul Yogyakarta.
16. Penelitian yang dilakukan oleh Perdana (2018) Penelitian dengan judul *Upaya kesehatan ibu dan anak melalui program literasi kesehatan dan hibah buku di desa cintamulya rw 05 Jatinagor*. Tujuan penelitian ini yaitu diadakanya program penyuluhan bagaimana menjaga kesehatan bagi ibu dan anak dengan pematari seorang ahli di bidang kesehatan, serta diadakan program hibah buku agar para ibu senantiasa bisa terus memperbaharui pengetahuan yang berkaitan dengan kesehatan dari buku-buku tersebut, dan juga bukucerita untuk anak-anak, sebagai upaya menumbuhkan minat baca anak-anak desa Cintamulya sedari kecil. Karena minat baca itu harusdiawali sejak kecil. Kesimpulannya, bahwa dengan diadakan program literasi kesehatan ini, mulai membuka kesadaran dan menambah informasi akan pentingnya menjaga kesehatan, “melek” akan kesehatan. Penelitian

ini memiliki persamaan dengan tema yang diangkat oleh peneliti yaitu program pembagian buku secara gratis yaitu bolokuncoro untuk menumbuhkan literasi anak usia dini sedangkan dalam penelitian ini yaitu program hibah buku mengenai kesehatan

## **10. Kerangka Teori**

### **10.1 Multimedia Pembelajaran Interaktif**

Pengertian multimedia dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *online* <https://kbbi.web.id/multimedia>, kata multimedia berasal dari dua suku kata yaitu multi dan media: 1) berbagai jenis sarana: usaha pembangunan untuk dunia komunikasi, pendidikan, dan sebagainya mendapat prioritas utama; 2) penyediaan informasi pada komputer yang menggunakan suara, grafika, animasi, dan teks. Secara ringkas multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih yang terdiri dari teks, grafis, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi, Permana (2014).

Adapun pengertian dari pembelajaran menurut Hamdani (2011) Pembelajaran merupakan upaya guru untuk menciptakan iklim serta pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan siswa yang begitu beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dan siswa serta antarsiswa. Ungkapan lain mengenai pengertian pembelajaran, Uno (2009) pembelajaran merupakan perencanaan sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Di dalam pembelajaran siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru tetapi berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran (Uno, 2006: 2). Dari beberapa pendapat sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang didalamnya terdapat proses interaksi antara siswa dengan guru beserta seluruh sumber belajar yang lainnya yang menjadi sarana belajar guna mencapai tujuan yang disepakati dalam rangka untuk perubahan akan sikap serta pola pikir siswa.

Selanjutnya menurut Kustiono (2010: 8-13) multimedia pembelajaran interaktif (MPI) dapat diartikan sebagai panduan dari beberapa media, baik teks (regular maupun *hypertext*), gambar, grafik, diagram, audio, video/film, dan animasi, yang dikemas

secara sinergis untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Sedangkan kata Interaktif diartikan 1) Dalam proses pembelajaran dengan multimedia tersebut adanya pengkondisian agar siswa (sebagai *user*) dapat berinteraksi secara aktif dan mandiri, 2) Siswa berinteraksi dengan mesin misalnya mesin pembelajaran, simulator, laboratorium bahasa, atau terminal computer, 3) Bentuk interaksi yang mengatur interaksi anatar siswa secara teratur tetapi tidak terprogram. Sejalan dengan itu menurut Binanto (2010) mengungkapkan bahwa: Multimedia merupakan kombinasi teks, seni suara, gambar, animasi dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan atau dikontrol secara interaktif. Dari beberapa pendapat mengenai pengertian multimedia pembelajaran interaktif maka dalam Darmawan (2017) menyimpulkan jika pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut multimedia interaktif. Karakteristik terpenting dari multimedia interaktif adalah siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran.

Multimedia pembelajaran interaktif dapat menjadi pilihan bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, karena memiliki fungsi edukatif diantaranya yaitu dapat menyimpan bahan pembelajaran yang bisa dimanfaatkan kapan saja ketika dibutuhkan, mampu memberi informasi tentang berbagai hal referensi, sumber-sumber serta alat-alat audio visual yang tersedia, bisa memberi informasi tentang ruangan belajar, murid-murid dan tenaga pengajar, bisa memberi informasi mengenai hasil belajar siswa, bisa merekomendasikan kegiatan-kegiatan belajar yang diperlukan oleh seorang siswa serta menilai kembali pelajaran siswa pada waktunya serta memberi tugas-tugas baru untuk dikerjakan selanjutnya.

Dengan fungsi edukatif diatas maka multimedia pembelajaran interaktif dapat dikatakan sebagai media yang memiliki potensi untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran karena: memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan materi pembelajaran, Proses belajar dapat berlangsung secara individu sesuai kemampuan siswa, mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, bisa

memberikan umpan balik terhadap respon siswa, bisa menciptakan proses belajar yang *continue*.

Berdasarkan Purnama dkk (2015) Penggunaan media untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), khususnya dalam penggunaan komputer sebagai sarana belajar membaca akan sangat membantu serta dapat menghadirkan inovasi- inovasi dalam konteks pembelajaran yang efektif. Ada banyak alasan mengapa siswa menyukai multimedia pembelajaran interaktif, adapun alasan tersebut sebagai berikut: Multimedia pembelajaran interaktif tidak pernah lelah, tidak pernah putus asa atau marah. Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja secara mandiri, setelah itu bisa mengoreksi dan memeberikan pujian, menyenangkan dan menghibur, mampu memberikan *feedback*, lebih objektif dari pada guru, melibatkan beberapa indera yaitu penglihatan, pendengaran dan motorik, mampu membatu siswa untuk memperbaiki ejaan mereka.

Dengan beberapa alasan yang menjadikan siswa menyukai multimedia pembelajaran interaktif maka hal tersebut menjadikan peneliti akan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif *bolokuncoro* yang bertujuan untuk meningkatkan literasi anak usia dini, karena multimedia pembelajaran interaktif dirasa memegang peranan yang penting bagi keberhasilan suatu pembelajaran khususnya pada jenjang pendidikan anak usia dini.

## **10.2 Pengembangan Multimedia Interaktif**

Multimedia pembelajaran interaktif perlu dikembangkan karena menurut Sovocom Company, USA (2001) menjelaskan bahwa multimedia pembelajaran interaktif mampu mengkondisikan proses belajar manusia dari berbagai saluran indera, dengan membaca teks menghasilkan retensi memori sebesar 10%, dengan mendengar menghasilkan retensi memori 20%, dengan melihat menghasilkan retensi memori 30%, belajar dengan menggabungkan ketiganya dapat menghasilkan retensi memori 50%. Dengan begitu belajar dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif dapat mengakomodasi memori manusia hampir 100% dan mampu meningkatkan belajar manusia secara optimal.



Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif memiliki prosedur yang berdasar pada dua tujuan utama yaitu: *pertama* mengembangkan produk (*by design*) bagian ini disebut sebagai fungsi pengembangan, *kedua* menguji keefektifan produk yang di hasilkan sehingga disebut sebagai fungsi validasi. Proses pengembangan biasanya akan terhenti pada tahap dihasilkannya suatu produk melalui uji coba terbatas, kemudian jika produk multimedia pembelajaran interaktif akan digunakan maka perlu melewati tahap validasi dan ujicoba.

Penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan aplikasi Adobe flash CS6. Adapun Pengertian aplikasi adobe flash menurut Hompu dkk (2016) Adobe Flash CS6 merupakan sebuah software yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang dimanfaatkan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Adobe Flash CS6 menyediakan berbagai macam fitur yang akan sangat membantu para animator untuk membuat animasi menjadi semakin mudah dan menarik. Adobe Flash CS6 telah mampu membuat dan mengolah teks maupun objek dengan efek tiga dimensi, sehingga hasilnya tampak lebih menarik.

Dengan adanya perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi diharapkan dapat dimanfaatkan untuk menunjang keefektifan kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar selain sebagai sarana pendukung juga sebagai sarana transformasi belajar khususnya pada jenjang pendidikan anak usia dini mengenai pengembangan kemampuan literasi anak.

### **10.3 Bolokuncoro**

Bolokuncoro (bocah solo tekun moco aksoro) merupakan program penanaman dan penumbuhan budaya membaca dan menulis sejak dini pada anak kota Surakarta yang dilakukan oleh pemerintah kota Surakarta melalui Dinas Kearsipan dan Perpustakaan dengan cara memberikan buku pertama bagi anak usia dini di kota Surakarta. Adapun sasaran utama pendistribusian program bolokuncoro ini yaitu anak usia dini melalui tiga elemen pelaksana yaitu orang tua, guru pendidikan anak usia dini

(lembaga PAUD), komunitas-komunitas peduli literasi seperti contoh taman bacaan masyarakat (TBM).

Program bolokuncoro menjadi kegiatan yang sangat penting dilakukan oleh pemerintah kota Surakarta mengingat minimnya kebiasaan membaca pada anak-anak saat ini. Hal ini dipengaruhi oleh banyak hal termasuk diantaranya adalah perkembangan teknologi informasi, internet, ketiadaan bahan bacaan, minimnya bahan bacaan yang bermutu, minimnya perhatian orang tua, minimnya perhatian pemerintah terhadap budaya baca tulis.

Berdasar kondisi tersebut pemerintah kota Surakarta melakukan sebuah terobosan untuk menyelamatkan generasi bangsa melalui program bolokuncoro sebagai bagian dari ikhtiar untuk menanamkan budaya baca tulis sejak dini pada anak-anak kota Surakarta, sehingga harapannya kedepan budaya baca tulis ini sudah menjadi habit dan tertanam pada anak usia dini dan generasi yang literat ini mampu mengatasi segala persoalan dengan membaca.

Pada penelitian ini bolokuncoro akan dikembangkan dalam bentuk multimedia pembelajaran interaktif sebagai berikut:

1. Pengenalan lingkungan yang ada di kota Surakarta, dalam Husein (2014) Lingkungan sekitar dimana anak ada, adalah media yang akan mampu merangsang atau memberi pemahaman pada anak tentang sesuatu. Secara spesifik benda-benda sekitar adalah media untuk anak mampu berimajinasi, berkreasi, dan berimpropisasi dalam rangka penumbuhan dan pengembangan fisik, spiritual, sosial, emosional, bahasa, dan intelektualnya. Pengenalan lingkungan yang ada pada buku bolokuncoro yaitu seputar tempat-tempat bersejarah yang ada di kota Surakarta diantaranya yaitu: Keraton kasunanan, Pura mangkunegaraan, balaikota Surakarta, Tugu pepadangan, Tugu lilin, Monumen banjarsari, Benteng vasternberg, Taman balekembang, Taman kapujanggan sriwedari, Stadion sriwedari, Taman sawa taru jurug, Taman makam pahlawan, Museum radya pustaka, Museum keris, Kampung batik laweyan, Kampung batik kauman, Pasar klewer, Pasar gedhe, Bus tingkat werkudoro, Sepur kluthuk jaladara.

Sementara Purnomo (2016) dalam penelitiannya membuat Game Petualangan Gembul mengenal daerah di Solo Raya menggunakan perangkat lunak Game Maker Studio dan dimainkan secara single player. Alur cerita yang dibuat menceritakan perjalanan Gembul dalam mengenal daerah- daerah di Solo Raya tempat terkenal dan makanan khasnya, yaitu dimulai dari Sragen, Karanganyar, Wonogiri, Sukoharjo, Klaten, Boyolali dan Solo. Penelitian ini diujicobakan untuk anak sekolah dasar.

2. Bentuk kereta api yang ada di buku bolokuncoro merupakan ciri khas dari buku yang telah dicetak dalam bentuk buku konvesioanal. Dalam <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2017/01/29/jaladara-dan-bathara-kresna-kereta-unik-khas-kota-solo> menjelaskan kereta api uap jaladara atau lebih dikenal dengan *Sepur Kluthuk Jaladara*, adalah kereta wisata yang dijalankan dengan lokomotif uap tua buatan Jerman bernomor seri C 1218. Kereta ini berjalan di lintasan rel yang tepat bersisian dengan jalan raya utama di pusat Kota Solo, yaitu Jalan Slamet Riyadi. *Sepur Kluthuk Jaladara* mulai beroperasi pada tanggal 27 September 2009 serta diresmikan oleh Menteri Perhubungan Jusman Syafi'i Djamal bersama Gubernur Jawa Tengah dan Wali Kota Solo, yang saat itu masih dijabat oleh Bapak Joko Widodo. Selain unik, Jaladara menjadi kereta uap satu-satunya di Indonesia dengan lintasan rel di tengah kota yang padat akan kendaraan bermotor dan masih beroperasi hingga saat ini. Lokomotif C 1218 dari Kereta Uap Jaladara menarik dua buah gerbong yang terbuat dari kayu jati asli dengan kapasitas total untuk dua buah gerbong maksimal berjumlah 72 penumpang. Kereta wisata ini tidak berjalan menggunakan bahan bakar seperti kereta pada umumnya. Bahan bakar utama Jaladara adalah 5 meter kubik kayu jati serta 4 meter kubik air. Kayu dan air penghasil uap tersebut digunakan sebagai penggerak lokomotif dari Stasiun Purwosari hingga Stasiun Sangkrah sepanjang ±6 km.

Dalam penelitian ini peneliti akan tetap memakai konsep dasar bentuk kereta api *sepur kluthuk jaladara* pada penelitian yang akan di kembangkan, karena peneliti meyakini bahwa dengan konsep tersebut anak usia dini akan lebih

tertarik pada multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajarannya. Dalam penelitian Fatma (2017) Menjelaskan tentang memberikan stimulasi anak dengan APE dari bahan yang ada di lingkungan sekitar pada aspek kognitif. Pelatih dan asisten memberikan beberapa potongan permainan untuk disusun yaitu satu paket rel dan kereta api. Peserta berusaha untuk menyusun potongan-potongan tersebut sehingga dapat dimainkan. Sejalan dengan itu dalam Nurmala (2017) permainan kereta angka adalah permainan yang terbuat dari beberapa kardus bekas yang mana kardus bekas dijadikan seperti gerbong-gerbong kereta api yang dilapisi kertas warna agar menarik, setiap gerbong diberi konsep bilangan misalnya 6 gambar buah apel ditempelkan pada gerbong dan lambang bilangan berupa kartu, dimana dalam permainan ini setiap anak memegang pundak temannya, untuk memulai permainan ini semua anak menyanyikan lagu “naik kereta api”, setelah selesai anak disuruh menghitung gerbong secara bergantian, dan mencari kartu sesuai jumlah gambar yang ada digerbong dan begitu seterusnya. Melalui permainan ini dapat mengenalkan konsep bilangan pada anak sedikit demi sedikit dan lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugasnya.

3. Menambah bentuk *spelling* atau mengeja dengan menggunakan kata sederhana yang terdapat dalam cerita materi bolokuncoro itu. Engelbertus (2016) Adapun berbagai aktivitas-aktivitas yang dilakukan orang tua maupun guru dalam menanggulangi masalah kesulitan mengeja pada anak usia dini adalah dengan membiasakan anak untuk dibacakan buku, memperlihatkan buku, memperlihatkan kata yang bergambar, dibacakan cerita atau dogeng.
4. Terdapat bentuk *game* interaktif menebak nama tempat atau gambar yang terdapat dalam multimedia interaktif bolokuncoro. Aktivitas-aktivitas seperti ini sebenarnya dapat merangsang anak untuk mengenal dan bahkan mengembangkan kemampuan literasi sejak dini. Dalam Putri (2015) Salah satu media interaktif yang menarik adalah menggunakan sistem pembelajaran melalui *game* dimana media ini sangat diminati oleh anak-anak usia sekolah dasar yang secara harfiah masih sangat menyukai bermain. Adanya *game* ini diharapkan dapat membantu

anak-anak usia sekolah dasar agar lebih mengenal dan menambah pengetahuan mereka tentang keanekaragaman budaya Indonesia.

#### 10.4 Literasi Anak Usia Dini

Pengertian Literasi secara umum yaitu literasi diartikan sebagai segala sesuatu yang berhubungan dengan menyimak, mendengarkan, berbicara/ bercerita, membaca, menulis dan merepresentasikannya (Davidson, 2010). Sedangkan, UNESCO (2005) mendefinisikan literasi merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan konteks, kaitannya dengan belajar membaca, menulis, menghitung, serta mampu mengaplikasikannya guna membantu mendapatkan informasi. Pada bidang pendidikan, literasi dapat diartikan sebagai suatu perkembangan membaca dan menulis ataupun suatu tindakan kreatif dalam memahami suatu teks serta perkembangan membaca dan menulis (Wasik, 2008). Sedangkan pengertian literasi dalam konteks GLS adalah kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu secara cerdas melalui berbagai aktivitas, antara lain membaca, melihat, menyimak, menulis, dan/atau berbicara. Berkaitan dengan ini Kern (2000) mendefinisikan istilah literasi secara komprehensif sebagai berikut:

*Literacy is the use of socially-, and historically-, and culturally situated practices of creating and interpreting meaning through texts. It entails at least a tacit awareness of the relationships between textual conventions and their context of use and, ideally, the ability to reflect critically on those relationships. Because it is purpose-sensitive, literacy is dynamic – not static – and variable across and within discourse communities and cultures. It draws on a wide range of cognitive abilities, on knowledge of written and spoken language, on knowledge of genres, and on cultural knowledge.* (Literasi adalah penggunaan praktik-praktik situasi sosial, dan historis, serta kultural dalam menciptakan dan menginterpretasikan makna melalui teks. Literasi memerlukan setidaknya sebuah kepekaan yang tak terucap tentang hubungan-hubungan antara konvensi-konvensi tekstual dan konteks penggunaannya serta idealnya kemampuan untuk berefleksi secara kritis tentang hubungan-hubungan itu. Karena peka dengan

maksud/ tujuan, literasi itu bersifat dinamis – tidak statis – dan dapat bervariasi di antara dan di dalam komunitas dan kultur diskursus/ wacana. Literasi memerlukan serangkaian kemampuan kognitif, pengetahuan bahasa tulis dan lisan, pengetahuan tentang genre, dan pengetahuan kultural).

Menurut Kern terdapat tujuh prinsip pendidikan literasi, yaitu:

- 1) Literasi melibatkan interpretasi Penulis/ pembicara dan pembaca/ pendengar berpartisipasi dalam tindak interpretasi, yakni: penulis/ pembicara menginterpretasikan dunia (peristiwa, pengalaman, gagasan, perasaan, dan lain-lain), dan pembaca/ pendengar kemudian menginterpretasikan interpretasi penulis/ pembicara dalam bentuk konsepsinya sendiri tentang dunia.
- 2) Literasi melibatkan kolaborasi terdapat kerjasama antara dua pihak yakni penulis/pembicara dan membaca/ pendengar. Kerjasama yang dimaksud itu dalam upaya mencapai suatu pemahaman bersama. Penulis/ pembicara memutuskan apa yang harus ditulis/ dikatakan atau yang tidak perlu ditulis/ dikatakan berdasarkan pemahaman mereka terhadap pembaca/ pendengarnya. Sementara pembaca/ pendengar mencurahkan motivasi, pengetahuan, dan pengalaman mereka agar dapat membuat teks penulis bermakna.
- 3) Literasi melibatkan konvensi orang-orang membaca dan menulis atau menyimak dan berbicara itu ditentukan oleh konvensi/ kesepakatan kultural (tidak universal) yang berkembang melalui penggunaan dan dimodifikasi untuk tujuan-tujuan individual. Konvensi disini mencakup aturan-aturan bahasa baik lisan maupun tertulis.
- 4) Literasi melibatkan pengetahuan kultural. Membaca dan menulis atau menyimak dan berbicara berfungsi dalam sistem-sistem sikap, keyakinan, kebiasaan, cita-cita dan nilai tertentu. Sehingga orang-orang yang berada di luar suatu sistem budaya itu rentan/ beresiko salah dipahami oleh orang-orang yang berada dalam sistem budaya tersebut.
- 5) Literasi melibatkan pemecahan masalah. Karena kata-kata selalu melekat pada konteks linguistik dan situasi yang melingkupinya, maka tindak menyimak,

berbicara, membaca dan menulis itu melibatkan upaya membayangkan hubungan-hubungan di antara katakata, frase-frase, kalimat-kalimat, unit-unit makna, teks-teks dan dunia-dunia. Upaya membayangkan/ memikirkan/ mempertimbangkan ini merupakan suatu bentuk pemecahan masalah.

- 6) Literasi melibatkan refleksi dan refleksi diri. Pembaca/ pendengar dan penulis/ pembicara memikirkan bahasa dan hubungan-hubungannya dengan dunia dan diri mereka sendiri. Setelah mereka berada dalam situasi komunikasi mereka memikirkan apa yang telah mereka katakan, bagaimana mengatakannya dan mengapa mengatakan hal tersebut.
- 7) Literasi melibatkan penggunaan bahasa. Literasi tidaklah sebatas pada sistem-sistem bahasa (lisan/ tertulis) melainkan mensyaratkan pengetahuan tentang bagaimana bahasa itu digunakan baik dalam konteks lisan maupun tertulis untuk menciptakan sebuah wacana/ diskursus.

Adapun komponen literasi dalam Surangga, 2017 yaitu 1. Literasi Dini [Early Literacy (Clay,2001)], yaitu kemampuan untuk menyimak, memahami bahasa lisan,dan berkomunikasi melalui gambar dan lisan yang dibentuk oleh pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan sosialnya di rumah. Pengalaman peserta didik dalam berkomunikasi dengan bahasa ibumenjadi fondasi perkembangan literasi dasar. 2.Literasi Dasar (*Basic Literacy*), yaitu kemampuan untuk mendengarkan,berbicara, membaca, menulis, danmenghitung (*counting*) berkaita ndengan kemampuan analisis untuk memperhitungkan (*calculating*), mempersepsikan informasi (*perceiving*), mengomunikasikan, serta menggambarkan informasi (*drawing*) berdasarkan pemahaman dan pengambilan kesimpulan pribadi.3.Literasi Perpustakaan (*LibraryLiteracy*), antara lain, memberikan pemahaman cara membedakan bacaan fiksi dan nonfiksi,memanfaatkan koleksi referensi dan periodikal, memahami Dewey Decimal System sebagai klasifikasi pengetahuan yang memudahkan dalam menggunakan perpustakaan, memahami penggunaan katalog dan pengindeksan, hingga memiliki pengetahuan dalam memahami informasi ketika sedang menyelesaikan sebuah tulisan, penelitian, pekerjaan, atau mengatasi masalah. 4.

Literasi Media (Media Literacy), yaitu kemampuan untuk mengetahui berbagai bentuk media yang berbeda, seperti media cetak, media elektronik (media radio, media televisi), media digital (media internet), dan memahami tujuan penggunaannya. 5. Literasi Teknologi (Technology Literacy), yaitu kemampuan memahami kelengkapan yang mengikuti teknologi seperti peranti keras (hardware), peranti lunak (software), serta etika dan etiket dalam memanfaatkan teknologi. 6. Literasi Visual (Visual Literacy), adalah pemahaman tingkat lanjut antara literasi media dan literasi teknologi, yang mengembangkan kemampuan dan kebutuhan belajar dengan memanfaatkan materi visual dan audiovisual secara kritis dan bermartabat. Tafsir terhadap materi visual yang tidak terbandung, baik dalam bentuk cetak, auditori, maupun digital (perpaduan ketiganya disebut teks multimodal), perlu dikelola dengan baik. Bagaimanapun di dalamnya banyak manipulasi dan hiburan yang benar-benar perlu disaring berdasarkan etika dan kepatutan.

Sejalan dengan teori literasi bahwa diantara keberlangsungan hidup Kemampuan literasi abad 21 salah satunya terdapat *literacy cultural* dimana kesadaran suatu masyarakat mengenai faktor budaya berdampak secara positif maupun negatif dalam hal penggunaan informasi modern dan teknologi komunikasi. Menurut Slamet (2017) *that multicultural education is a new discourse of education in Indonesia, but the urgency of its implementation is very high; the multicultural education curriculum can be implemented through each level of education, the student program and in the process of habituation through daily learning both within the school and in the family.* studi ini merekomendasikan bahwa pendidikan multikultural adalah wacana baru pendidikan di Indonesia, tetapi urgensi implementasinya sangat tinggi; kurikulum pendidikan multikultural dapat diterapkan melalui setiap tingkat pendidikan, program siswa dan dalam proses pembiasaan melalui pembelajaran sehari-hari baik di sekolah maupun di keluarga.

Dalam hal ini kearifan lokal yang ada di suatu masyarakat tidak boleh terlupakan di zaman serba digital oleh generasi penerus bangsa. Maka dari itu penting



bagi kita untuk terus menanamkan budaya literasi berbasis kearifan lokal sejak usia dini.

Merujuk dari Oktaviani (2017) kajian kearifan budaya lokal perlu dikembangkan dalam pendidikan karena memiliki manfaat yaitu melahirkan generasi-generasi yang kompeten dan bermartabat, merefleksikan nilai-nilai budaya, berperan serta dalam membentuk karakter bangsa, ikut berkontribusi demi terciptanya identitas bangsa, dan ikut andil dalam melestarikan budaya bangsa. Pada jenjang pendidikan anak usia dini menurut Betty (2017) Lembaga PAUD diberikan kebebasan untuk mengembangkan kurikulumnya. Kurikulum 2013 PAUD dalam Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 merupakan standar minimal adanya kurikulum yang dilaksanakan oleh lembaga PAUD. Lembaga dapat meningkatkan kualitas kurikulumnya melalui kerifan lokal budaya di daerah masing-masing. Dalam hal ini program bolokuncoro dengan ciri khas kearifan lokalnya sesuai dengan tujuannya yaitu menanamkan budaya literasi pada anak usia dini dapat dijadikan sebagai jembatan untuk pengembangan kurikulum pada tema pembelajaran yang ada.

Menurut Astuti (2016) Fenomena mulai terkikisnya implementasi nilai-nilai lokal ini juga didapati pada lokal budaya di Indonesia, misalnya budaya Jawa. Salah satu hal yang mengindikasikan hal tersebut adalah telah jarangnyanya para pemuda yang bertata krama dengan bahasa Jawa Kromo ketika berbicara dengan orang yang lebih tua. Disinilah peran pemerintah maupun lapisan masyarakat harus saling bersinergi dalam mengupayakan langkah pelestarian budaya, kemudahan akses informasi, bagi setiap orang secara gratis dan humanis. Langkah menanamkan budaya literasi pada anak usia dini ada beberapa hal penting yang perlu diperhatikan menurut Budiawati dkk (2015) sebagai berikut:

*Pertama* perlu digalakkan kegiatan yang dapat menumbuhkan minat baca anak. *Kedua* orang tua dapat menjadi teladan dirumah dengan membiasakan membaca apa saja (koran, majalah, tabloid, buku, dsb), menyediakan bahan-bahan bacaan yang menarik dan mendidik, mengajak anak berkunjung kepameran buku sesering mungkin dan memasukan anak menjadi anggota perpustakaan. *Ketiga* perlu partisipasi semua

lapisan masyarakat , pemerintah, LSM, masyarakat pecinta buku, depdiknas serta asosiasi penerbit, pustakawan, toko buku dan para pemerhati masalah buku dan minat baca untuk menyelenggarakan kegiatan yang dapat menggugah minat baca anak. Sehingga budaya membaca menjadi bagian budaya masyarakat Indonesia. Contoh kegiatan ini adalah pameran buku, lomba bercerita. Lomba bercerita untuk anak-anak usia dini dinilai cukup efektif sebagai upaya meningkatkan minat baca. Karena disamping membaca peserta juga langsung bercerita.

Selanjutnya ada beberapa cara dan tehnik untuk menanamkan literasi yang bisa di aplikasikan untuk usia dini, dalam Dinar (2016) dapat dilakukan dengan bernyanyi. Dengan teknik menyanyi, guru ataupun orang tua anak usia dini dapat membangun semua kegiatan keaksaraan yang muncul berdasarkan kebutuhan dan minat anak-anak. Melalui *Literacy* dengan teknik menyanyi, anak usia dini dapat memperkenalkan membaca dan menulis tanpa disadari kepada anak-anak. Lilis Sumaryanti (2018) budaya melek huruf dengan membaca dongeng adalah upaya orang tua untuk membantu anak usia dini dalam mengembangkan potensi diri dan mengajarkan pengalaman hidup karena dalam "zaman keemasan" anak-anak berkembang dalam peniruan.

Berdasar Teori Sosio-Kultural oleh Vygotsky mengenai kontribusi budaya pada anak dalam Hildayani (2015) sebagai berikut:

Vygotsky sangat setuju dengan adanya pesan budaya dalam proses pembelajaran di sekolah. Ia mengatakan bahwa kontribusi budaya, interaksi sosial, dan sejarah dalam pengembangan mental individual sangat berpengaruh, khususnya dalam perkembangan bahasa, membaca dan menulis pada anak. Pembelajaran yang berbasis pada budaya dan interaksi sosial mengacu pada perkembangan fungsi mental tinggi, yang terkait dengan aspek sosio-historis-kultural. Ketiga hal ini akan sangat berdampak terhadap persepsi, memori dan berpikir anak. Ia menganjurkan pentingnya melakukan interaksi sosiokultural yang menjadi sarana atau *tools* di dalam proses pembelajaran. Pengalaman-pengalaman anak yang mempertemukannya dengan budaya dibutuhkan untuk dapat meraih "*Zone of Proximal Development.*" Untuk itu

dibutuhkan suatu pendekatan pembelajaran yang dapat mengaitkan berbagai aspek pembelajaran yang ada dalam kurikulum dengan pengalaman nyata yang dijalani anak dalam kehidupan mereka sehari-hari. Dengan adanya program bolokuncoro melalui materi pengenalan lingkungan berbasis kearifan lokal yang ada di kota Surakarta di harapkan akan menjadi salah satu cara ataupun jembatan bagi orang tua untuk menanamkan budaya literasi sejak dini.

### **10.5 Literasi Awal Anak Usia Dini**

Berdasarkan Joyce, Weil & Chalhoun (2011: 152) mengemukakan anak belajar literasi dini secara alamiah. Dengan demikian periode literasi dini anak mulai dari lahir sampai dengan usia enam tahun. Pada periode tersebut anak-anak memperoleh pengetahuan tentang membaca dan menulis tidak melalui pengajaran, tetapi melalui perilaku yang sederhana dengan mengamati dan berpartisipasi pada aktivitas yang berkaitan berhitung, menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat keterangan), memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide kepada orang lain, dan membuat coretan-coretan yang bermakna.

Kajian konsep literasi anak usia dini atau literasi awal berkembang pesat sejak Marie Clay dari New Zealand pada tahun 1966 memperkenalkan konsep *emergent literacy*, yaitu perilaku meniru/pura-pura membaca dan menulis pada anak kecil meskipun mereka belum mampu membaca sebenarnya. Penelitian-penelitian selanjutnya membuktikan ternyata perkembangan membaca dan menulis dimulai sejak dini dalam konteks keluarga, sebelum masuk sekolah dasar. Literasi dasar juga banyak disebut dengan istilah *early literacy*, yang menggambarkan bahwa kemampuan ini merupakan kemampuan awal yang mendasari kemampuan membaca dan menulis yang sesungguhnya. Kata *emergent literacy* merupakan istilah yang memiliki dua konotasi arti yaitu terkait suatu pandangan tentang perkembangan literasi anak dan suatu bentuk kemampuan literasi yang dimiliki anak. Sebagai pandangan *emergent literacy* menganggap terjadi perkembangan secara berkelanjutan dalam anak memperoleh kemampuan baca tulis, perkembangan ini tidak dimulai sejak masuk sekolah tetapi dimulai sejak usia dini (Rosenberg, 2010). Sebagai kemampuan, *emergent literacy*

merupakan dasar-dasar literasi yang berkembang pada usia prasekolah sebagai landasan untuk dapat menguasai kemampuan literasi sebenarnya di jenjang pendidikan berikutnya.

Dalam hal ini kemampuan literasi awal anak berfokus pada perkembangan bahasa, kemampuan persepsi, pengetahuan huruf, kesadaran fonemik, pemahaman kosa kata, dan komprehensi (Kerints, 2014). Komponen dari literasi menurut Bingham (2013) meliputi: kesadaran fonemik, pengetahuan tentang bentuk huruf, mengetahui dan mengerti akan buku. Hal mendasar yang perlu diperhatikan sebelum pembelajaran literasi adalah anak mampu memahami cara pengucapan berbagai suara setiap huruf menjadi suatu kata, atau yang disebut kesadaran fonemik (Irwin, 2012) salah satu komponen dalam keberhasilan literasi. Selain itu, kesadaran fonemik juga berhubungan dengan fonem. Fonem merupakan unit dasar terkecil dari suara yang digunakan dalam pengucapan suatu bahasa (Shafler, 2010). Dapat dikatakan bahwa kesadaran fonemik merupakan suatu pemahaman fonem dari huruf vokal dan konsonan yang kaitannya dengan pemahaman suatu bunyi dari setiap huruf, maka kesadaran fonemik ini berhubungan dengan perkembangan bahasa anak (Irwin, 2012). Kemampuan literasi mencakup kesadaran fonemik yakni kemampuan membedakan suara dari setiap huruf, mengenal jenis huruf, mampu memahami beberapa kosa kata dan merangkai kata-kata menjadi suatu kalimat (Hilbert, 2014).

Pengertian bahasa sendiri menurut Santrock (2007:353) bahasa merupakan suatu bentuk komunikasi baik itu lisan, tertulis atau isyarat yang berdasarkan pada suatu system dari simbol-simbol. Pengertian bahasa secara umum dalam implementasi kehidupan sehari-hari bila ditinjau dari segi media yang digunakan untuk menghasilkan bahasa maka digunakan dua ragam bahasa yaitu bahasa lisan maupun tulisan. Dhieni (2013) menuliskan bahwa bahasa lisan berkaitan dengan kemampuan menyimak/mendengarkan dan berbicara sedangkan bahasa tulisan mencakup membaca dan menulis. Komunikasi lisan ini memerlukan ketrampilan mendengarkan /menyimak dan berbicara yang sebenarnya dan saling berkaitan, sehingga dapat digunakan secara terpadu. Seperti yang kita ketahui bahwa perkembangan bahasa merupakan salah satu

dari perkembangan kognitif pada anak. Ada dua macam perkembangan bahasa anak antara lain: a) Egocentric speech yaitu perkembangan bahasa anak yang terjadi ketika anak kontak dengan dirinya sendiri; b) Socialized speech yaitu perkembangan bahasa anak yang terjadi saat anak kontak dengan lingkungannya (Jahja, 2011). Bidang perkembangan bahasa anak terdiri dari: a) Fonetik merupakan bidang perkembangan bahasa anak yang berhubungan dengan bunyi pengucapan suatu simbol/ huruf (Otto, 2015). Perkembangan ini berhubungan dengan suara dari setiap unit fonem yang diproduksi menjadi suatu ungkapan percakapan (Saffer,2010); b) morfologi merupakan sistem yang mempengaruhi kata yang membentuk suatu bahasa sehingga mempunyai arti karena adanya awalan dan akhiran (Santrock, 2011; Shaffer, 2010); c) semantik merupakan suatu untuk memahami arti suatu gambar atau simbol, atau dapat juga berarti pemahaman arti suatu kata atau kalimat ( Otto, 2015; Shaffer, 2010); d) sintak merupakan bentuk gramatikal suatu bahasa yang dapat digunakan untuk menggabungkan kata menjadi kalimat sehingga mempunyai subjek dan predikat (Shaffer, 2010; Santrock, 2011); e) pragmatik pemahaman suatu bahasa dalam kondisi sosial (Otto, 2015).

Perkembangan bahasa dipegaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya: a) kesehatan anak, b) intelegensi anak, c) status sosial ekonomi keluarga, d) jenis kelamin anak, e) interaksi keluarga dengan anak (Jahja, 2011). Perkembangan bahasa anak usia 4-6 tahun dapat ditandai dengan: a) mampu mempergunakan kata ganti saya dalam berkomunikasi dengan orang lain, b) mempunyai beberapa perbendaharaan kata, c) mengerti dan menunjukkan pemahaman terhadap sesuatu, d) mampu mengungkapkan apa yang dirasakan dengan bahasa yang sederhana, e) mampu mengungkapkan gambar dengan kalimat sederhana (Ramdani, 2014).

Jika kemampuan literasi awal anak usia dini dimaknai dan berawal dari perkembangan bahasa maka tahapan kemampuan berbahasa anak juga harus berkembang dan dimiliki oleh anak usia dini guna mencapai tahap kemampuan literasi yang lebih tinggi. Pada penelitian ini peneliti fokus untuk meningkatkan kemampuan

literasi awal anak usia dini yaitu kemampuan menyimak/ mendengarkan dari media yang akan dikembangkan.

### 10.5.1 Kemampuan Menyimak

Dalam kehidupan sehari-hari secara umum kita menggunakan dua ragam bahasa: yaitu bahasa lisan dan bahasa tulisan. Ragam bahasa pertama yang harus dikuasai anak yaitu kemampuan bahasa lisan. Secara alamiah setiap anak yang berkembang secara normal belajar berbahasa melalui proses mendengarkan/ menyimak. Melalui tahapan tersebut anak akan belajar berbicara. Jadi, yang termasuk ragam bahasa lisan adalah menyimak dan berbicara, sedangkan yang termasuk ragam bahasa tulis adalah membaca dan menulis. Berikut adalah posisi perbedaan keterampilan kemampuan bahasa:

**Tabel 2.1**

Empat kemampuan berbahasa anak (Dhieni, 2013)

Keterampilan Berbahasa	Lisan dan Langsung	Tertulis dan tidak langsung
Aktif Reseptif (Menerima Pesan)	Menyimak	Membaca
Aktif Produktif	Berbicara	Menulis

Taringan (2008) mendefinisikan bahwa menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambing-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi serta nsterpretasi atau pemberian pendapat untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh pembicara melalui bahasa lisanya.

Perkembangan menyimak pada anak memiliki proses yang menggunakan bahasa reseptif dalam membentuk arti. Proses tersebut menjadikan anak memiliki kemampuan untuk menangkap isi pesan atau informasi secara baik dan benar. Kemampuan menyimak meliputi proses kognitif aktif yang memerlukan berfikir kritis

untuk memeriksa, memproses kebermaknaan informasi yang telah diterima. Kemampuan menyimak pada anak melibatkan proses menterjemahkan suara yang didengar sehingga memiliki arti tertentu. Dengan ini kemampuan menyimak sebagai salah satu kemampuan berbahasa awal pada anak perlu dikembangkan.

Kemampuan menyimak sebagai salah satu ketrampilan berbahasa reseptif melibatkan beberapa faktor yaitu:

1. *Acuity*: yang berarti kesadaran akan adanya suara yang diterima oleh telinga, misalnya mendengar suara percakapan yang ada di sekitar anak, mendengar suara kendaraan, hewan dan sebagainya.
2. *Auditory discrimination*, yaitu kemampuan membedakan persamaan dan perbedaan suara atau bunyi, misalnya suara kendaraan mobil berbeda dengan motor.
3. *Auding*, yaitu proses yang didalamnya terdapat sekumpulan antara arti dengan pesan yang di ungkapkan. Proses ini melibatkan pemahaman terhadap isi dan maksud kata-kata yang diungkapkan. Contoh, anak memahami pernyataan “kamu boleh berlari-lari di taman” ; “gerakan badanmu ke kiri dan kanan” (Buttery dan Anderson, dalam Bromley, 1992).

Menyimak bertujuan sebagai awal kemampuan berbahasa pada anak sehingga mengetahui isi pembicaraan yang dilakukan oleh seorang pembicara melalui komunikasi secara verbal. Hal ini diperkuat dengan pendapat Sabarti dalam Nurbiani (2013) tujuan menyimak sebagai berikut:

- a. Menjadi modal dasar belajar bahasa, baik bahasa pertama maupun bahasa kedua, kemampuan berbahasa tidak akan dimiliki kalau tidak diawali dengan kegiatan mendengarkan, seorang anak bisa mengucapkan kata mama, papa karena sering mendengar atau sering diucapkan secara berkali-kali.
- b. Menjadi dasar pengembangan kemampuan bahasa tulis (Membaca dan Menulis), kemampuan mendengar juga menjadi kemampuan dasar yang harus dimiliki anak sebelum diajarkan membaca. Seperti dikemukakan oleh Tom dan Harriet Sobol (2003:26) salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki anak

sebelum diajarkan membaca adalah kemampuan membedakan auditorial. Yang berarti anak mampu membedakan suara-suara di lingkungan mereka dan mampu membedakan bunyi-bunyi huruf ataupun peristiwa yang mereka dengarkan.

- c. Menunjang keterampilan berbahasa lainnya, jika bahasa pembicara sama dengan bahasa penyimak maka penyimak dengan hasil simakannya akan mengetahui ciri-ciri bahasa pembicara. Hal ini dapat menunjang bahasa si penyimak melalui berbicara.
- d. Memperlancar komunikasi lisan, setelah menyimak pembicaraan orang, tentu penyimak akan dapat mengetahui isi pembicaraan maka akan terjadi komunikasi antara pembicara dan penyimak.
- e. Menambah informasi atau pengetahuan, informasi yang diperoleh tidak hanya melalui membaca, tetapi juga melalui menyimak. Pengetahuan tersebut dapat diperoleh melalui kegiatan mendengarkan berita, ceramah diskusi dan lainnya.

Pada penelitian ini kemampuan menyimak di fokuskan pada anak usia 5-6 tahun, adapun tahapan *milestone* kemampuan menyimak pada anak usia 5-6 tahun (Jalongo, 2017) yaitu:

- a. Dapat mengenali warna dan bentuk dasar.
- b. Dapat menunjukkan pemahaman mengenai hubungan tempat (di atas, di bawah, dekat, di samping).
- c. Mampu merasakan perbedaan nada (tinggi/rendah) dan mengerti “tangga nada”.
- d. Dapat melakukan hal yang membutuhkan petunjuk yang lebih banyak
- e. Mampu menjaga informasi dalam urutan yang benar (mampu menceritakan kembali sebuah cerita yang terperinci).

Peneliti meyakini bahwa masih banyak guru anak usia dini mengajarkan tahapan literasi awal dengan cara yang konvensional karena keterbatasan media pembelajaran yang dimiliki. Metode belajar yang digunakanpun lebih berorientasi pada mengajarkan langsung pada keterampilan atau *skill*, tanpa di imbangi serta



memperhatikan kemampuan dasar literasi itu sendiri, dalam hal ini kemampuan bahasa adalah kemampuan yang menunjang untuk mengajarkan anak pada literasi yang sesungguhnya yaitu membaca dan menulis. Disinilah peran media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini. Seperti yang kita ketahui media digunakan sebagai alat atau jembatan bagi guru untuk mengajarkan materi kepada siswa, dalam hal ini media dikembangkan untuk mengajarkan tahapan literasi awal anak yaitu membaca dan menulis dengan cara efektif dan menyenangkan. Lebih dari itu pengembangan media yang diangkat penulis merupakan media pembelajaran yang syarat makna, lebih dekat dengan anak, mengusung kearifan lokal mengenai pengenalan lingkungan yang ada di kota Surakarta. Tema cerita yang ada pada buku bolokuncoro merupakan cerita yang dekat dengan kehidupan anak, hal tersebut merupakan modal yang berharga bagi guru untuk memanfaatkan potensi yang ada guna mengajarkan literasi awal anak usia dini yang dimulai dari hal yang terdekat anak yaitu lingkungan sebagai sumber belajar

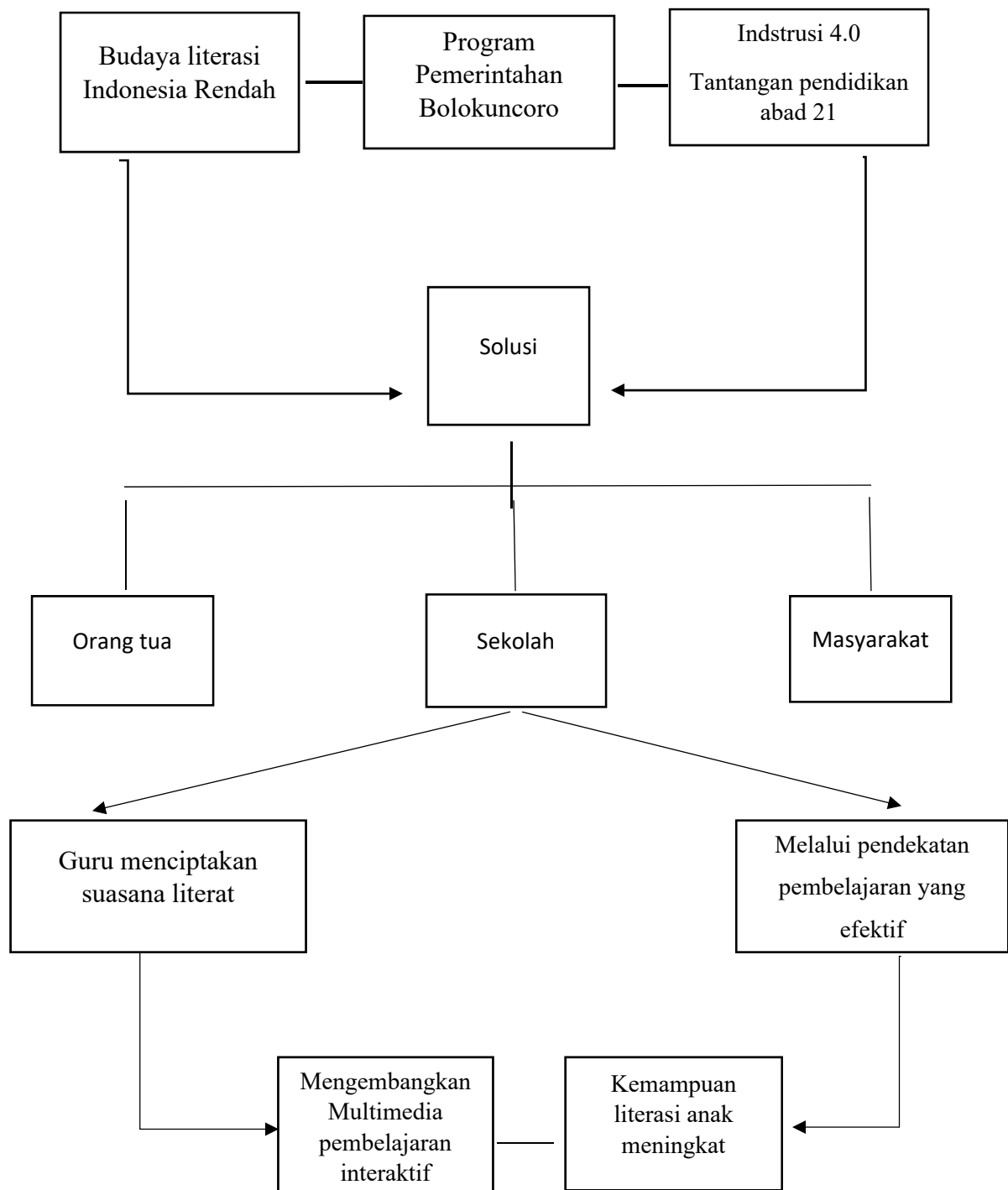
### **11. Kerangka Berpikir**

Dari berbagai fakta yang ada bisa kita ketahui bahwa minat baca dan menulis bangsa Indonesia pada umumnya belum begitu membudaya serta belum begitu menggembirakan. Sebagai contoh minat baca anak-anak relatif memprihatinkan, dibandingkan dengan minat baca anak-anak dari negara lain. Dengan begitu perlu adanya upaya untuk menanamkan minat baca sejak usia dini bagi generasi kita. Penanaman minat baca sejak usia dini bisa dilaksanakan dirumah, di sekolah, dan di lingkungan masyarakat. Disekolah guru pendidik anak usia dini bisa menciptakan suasana literat yang lebih mendekatkan dan megembangkan kemampuan dasar membaca dan menulis pada jenjang pendidikan berikutnya melalui sumber belajar seperti media pembelajaran yang menarik, dan menyenangkan. Fasilitas pendukung lainnya seperti perpustakaan dengan koleksi buku yang lengkap, kearifan lokal suatu daerah juga dapat dijadikan sebagai sumber belajar untuk mengenalkan dunia literasi pada anak usia dini.

Orang tua bisa berupaya bisa menyediakan koleksi buku dirumah sebagai perpustakaan mini. Sementara itu, pegiat literasi dapat berperan dengan mengadakan

beragam kegiatan yang memicu minat baca masyarakat. Banyak sekali manfaat dari membaca salah satunya menambah pengetahuan dan memperluas wawasan. Oleh sebab itu perlu pembiasaan diri untuk membaca buku, dan pembiasaan itu dapat kita tanamkan sejak usia dini. Penanaman minat membaca sejak usia dini perlu dibarengi dengan ketersediaan buku-buku yang menarik perhatian anak agar bisa timbul rasa ingin tahu yang bisa menjadi titik awal kecintaan anak terhadap buku. Selain itu dalam upaya menanamkan kebiasaan membangun minat baca perlu menghindari unsur pemaksaan. Sebagai orang tua ataupun guru perlu memperhatikan kondisi dengan menyesuaikan tahap tumbuh dan kembang anak.

Dalam hal penanaman budaya minat baca usia dini perlu adanya berbagai elemen yang mendukung, sebab hal tersebut bukan perkara yang mudah akan tetapi ini adalah suatu keharusan yang perlu dilakukan guna membangun generasi yang berkualitas untuk masa depan. Mengapa menanamkan budaya membaca harus dilakukan sedini mungkin? Jawabanya yaitu karena masa usia dini merupakan periode emas dimana perkembangan kognitif sedang berkembang dengan begitu pesat, berbagai informasi akan begitu mudah terserap dengan baik sehingga periode *golden age* ini adalah momentum yang tepat untuk menanamkan budaya membaca atau dengan skala yang lebih luas yaitu budaya literasi.



**Gambar 2.1. Kerangka berpikir pengembangan multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro**

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini di kota Solo maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan guru dan siswa melalui angket kebutuhan yang diberikan oleh peneliti.
2. Hasil Validasi ahli materi sebesar, ahli media, praktisi pada produk pengembangan multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro dengan kriteria sangat valid.
3. mampu meningkatkan kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun, Keefektifan pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro dapat dilihat melalui uji efektifitas dengan hasil yaitu Multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro mampu meningkatkan kemampuan literasi anak usia 5-6 tahun, hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata pos-tes diperoleh oleh kelas eksperimen yaitu 0,121, nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro yaitu 0.116.

#### **5.2 Implikasi**

Hasil penelitian mengenai pengembangan multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini di kota Solo, terdapat implikasi praktis yaitu dapat dijadikanya multimedia pembelajaran interaktif

bolokuncoro menjadi salah satu acuan untuk guru pendidikan anak usia dini di TK Negeri pembina jebres Solo.

### **5.3 Saran**

Pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro ini, peneliti masih menyadari bahwa media yang telah dikembangkan masih jauh dari kata sempurna, untuk itu agar penggunaan multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro dapat terlaksana dengan maksimal, maka peneliti memiliki saran sebagai berikut:

1. Berdasarkan temuan ini maka pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini terbukti lebih efektif.
2. Kegiatan pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro memerlukan peran aktif guru dalam mengeksplorasi cerita/materi serta gambar yang ditampilkan di dalam media. Sehingga siswa mendapatkan pesan pembelajaran secara menyeluruh dan maksimal.
3. Temuan ini perlu dilakukan penelitian lain secara lebih lanjut sehingga multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro dapat dikembangkan dengan teknologi dan aplikasi yang lebih maju dan baik, sehingga nilai kebermanfaatan dari media ini dapat lebih maksimal.
4. Peneliti berharap produk pengembangan multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro dapat di implementasikan ke lingkup yang lebih luas tidak hanya di kota Solo namun juga di kota lain sebagai wujud pengenalan budaya daerah

dan sebagai contoh integrasi kearifan lokal kedalam sebuah pembelajaran dan pelestarian budaya sejak usia dini.

5. Melalui penelitian ini guru diharapkan dapat terinspirasi dan selalu melakukan inovasi dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dan sumber belajar yang telah tersedia dengan media yang disesuaikan dengan kondisi serta kemampuan peserta didik sehingga siswa akan termotivasi dan semakin minat mengikuti proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, F., Sutaryono, Witanto, Yuli., Ratnaningrum, I. (2017) Pengembangan media edukasi “Multimedia Indonesian Culture” (MIC) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar”. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34 (2): 1-10.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, S., D. (2016). Transmisi Budaya dan Kearifan Lokal pada Pendidikan Islam Anak Usia Dini. *Jurnal penelitian*, 13 (1): 1-14.
- Basyiroh, I. (2017). Program Pengembangan Kemampuasn Literasi Anak Usia Dini (Studi Kasus Best Practice Pembelajaran Literasi Di TK Negeri Centeh Kota Bandung). *Jurnal Tunas Siliwangi*, 3 (2): 120 – 134.
- Bali, N.E., Fakhrudin., & Rifa’I, A. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Induktif Kata Bergambar Untuk Pengenalan Kemampuan Literasi Dini AUD. *Journal Of Primary Education*, 5 (2).
- Binanto, (2010). *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangan*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Bingham, G. E & Terry, N. P. (2013). Early language and literacy achievement of early reading first student in kindergarten and 1st grade in United States. *Journal of Research in Childhood Education*, 27 (440) : 45.
- Budiwati, E., Mulyani, dkk. (2015). *Budaya Baca di Era Digital*. Surakarta: Lembaga Ladang Kata.
- Darmawan, D., Setiawati, P., Supriadie, D., Alinawati, M. (2017). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Ketertampilan Menulis English Simple Sentences Pada Mata kuliah Writing di STKIP Garut. *Jurnal Pedagogia: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15 (1): 110-123.

- Davidson, K. (2010). The integration of cognitive and sociocultural theories of literacy development: Why? how?. *The Alberta Journal Educational Research*. 56( 3), 246-256.
- Dhieni, N. (2015). *Metode Pengembangan Bahasa*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Gerakan Nasional Orang Tua Membacakan Buku Kepada Anak <https://sahabatkeluarga.kemdikbud.go.id/laman/index.php?r=tpost/xview&id=467>, diakses tanggal 13 Mei 2019.
- Hake & Richard. R. (1999). *Analyzing Change /Gain Scores*. Diakses dari laman web tanggal 8 April 2019, dari: <http://physics.indiana.edu/sdi/Analyzingchange-gainpdf>.
- Hamdani, (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hidayah, L. (2017). Implementasi Budaya Literasi di Sekolah Dasar Melalui Optimalisasi Perpustakaan: Studi Kasus Sekolah Dasar Negeri Surabaya. *Jurnal Nasional JU, -ke, 1 (2): 48-58*.
- Hilbert, D. D & Eis, S. D. (2014). Early intervention for emergent literacy development in a collaborative community pre- kindergarten. *Early Childhood Education Journal*, 42, 105- 113.
- Hildayani, R., dkk. (2015). *Psikologi perkembangan anak. Modul universitas terbuka kementerian riset, Teknologi dan pendidikan tinggi*.
- Houseini, E. A & Rasouli, E. (2015). Study aimed to investigate the impact of quality of work life on employee creativity agricultural organization of ardebil. *Journal international of Social Issues & Humanities*, 3 (3).



- Hompu, U.H.L., Yamin, M., & Sagala, L.O.H.S (2016) Multimedia Pembelajaran Interaktif Makhraj Huruf Hijaiyah, Wudu dan Salat menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android. *Jurnal Semantik*, 2 (2): 103-114
- <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2017/01/29/jaladara-dan-bathara-kresna-kereta-unik-khas-kota-solo> diakses 30 maret 2019 07:41.
- Inten, D.N., Permatasari, A.N., & Mulyani, D. (2016). Literasi Melalui Teknik Bernyanyi. *Jurnal Nasional Al-Murabbi*, 3(1).
- Irwin, J. R; Moore, D. L; Tornatore, L. A & Fowler, A. E. (2012). Expanding on early literacy: Promoting emerging language and literacy during story time. *Children and Libraries*, 20-28.
- Israel, S. E. (2008). *Early reading first and beyond*. California: Crown Press.
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi perkembangan*. Jakarta: Kencana.
- Jamaris, M. (2014). *Kesulitan Belajar: Perspektif, Asesmen, dan Penanggulangannya Bagi Anak Usia Dini dan Usia Sekolah*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Joyce, B. Weil, M. Calhoun, E. (2011). *Models Of Teaching (Model-Model Pembelajaran)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kalida Muhsin. (2015). *Gerakan Literasi Mencerdaskan Negeri*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Kerins, P & Tiernan, B. (2014). Inclusive planning: Supporting the development of early literacy skill through co- teaching in junior infant classroom. *REACH Journal of Special Education in Ireland*, 27(2), 91- 102.
- Kern R. (2000). *Literacy and Language Teaching*, Oxford University Press.

- Kemendikbud. (2015). Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Apa, Mengapa, Bagaimana. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
- Khoirudin, M.A., Talabi, I., & Imron, A. (2016) Menumbuhkan Minat Bca Sejak Dini di Taman Baca Masyarakat. *Jurnal An-nafs*, 1 (2).
- Kustiono. (2010). *Media Pembelajaran: Konsep, nilai edukatif, klasifikasi, praktek, pemanfaatan, pengembangan*, Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Kurnia, R. (2009). *Metodologi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*.
- Lovandri, P.D., & Ishartiwi. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka dan Huruf Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2 (2): 169-178.
- Marlisa, L., Purnama, S. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Pengenalan Salat untuk Meningkatkan Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian*, 12 (1).
- Muhammad, S.A. (2014) Penanaman Nilai-Nilai Agama Pada Anak Usia Dini di R.a Addariyah Kota Palopo. *Jurnal "Al-Qalam"*, 20 (2).
- Muthulakshmi P., Velliapan A. (2016). Effectiviness Of An Interactive Multimedia Learning Package in Developing Attitude Towards Mathematics. *Journal o , n School Educational Technology*, 11 (3):1-IV.
- Oktavianti, I., Zuliana, E., Ratnasari., Y. (2017). Menggagas Kajian Kearifan Budaya Lokal di Sekolah Dasar Melalui Gerkan Literasi Sekolah. Prosiding Seminar Nasional.
- Otto, B. (2015). Perkembangan bahasa pada anak usia dini (Edisi 3). Jakarta: Kencana.
- Panduan Pelaksanaan Gerakan Nasional Orangtua Membacakan Buku (Gernas Baku)*,.(2018). Kemendikbud, RI.

- Papalia, D. E., & Feldman, R. D. (2014). *Menyelami Perkembangan Manusia Edisi 12 Buku 1*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Perdana, F., & Heti, H. (2018). Upaya Meningkatkan Kesehatan Ibu dan Anak Melalui Program Literasi Kesehatan Dan Hibah Buku di Desa Cintamulya Rw.05 Jatinagor. *Jurnal Dhamakarya*, 7 (1): 6 – 10.
- Permana, SM., Johar, D., & Bunyamin. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma 11(1): 1-10.s*
- Permatasari, A. (2015). Membangun Kualitas Bangsa Dengan Budaya Literasi. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa UNIB*.
- Purnama, F., Sunardi., & Suryani, N. (2015). Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) Bahasa Indonesia Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknodika*, 13 (2).
- Purnomo, F.A., Pratisto, E.H., Taufiqurrakhman., Sahrul, F., & Lestari, I.P. (2016). Pembuatan game edukasi “Petualangan si gemul” Sebagai pembelajaran pengenalan daerah Solo raya pada anak. *Jurnal SIMETRIS*, 7 No (2): 2252-4983.
- Ramdani, I & Idris, M. H. (2014). Menumbuhkan minat membaca pada anak usia dini. Jakarta: Luxima.
- Reigeluth, C.M. (2011). *Desain Instruksional Teori dan Model-Model (Alih Bahasa: Ary Nilandari)*. Bandung: Alfabeta
- Ridwan, R.A., & Dewi, T., (2016) Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13 (1).
- Ruhaena, L. (2013). Proses Pencapaian Kemampuan Literasi Dasar Anak Prasekolah dan Dukungan Faktor-Faktor dalam Keluarga. *Disertasi*. <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/handle/11617/5559> .

- Rosenberg, H.M., Heymann, E., Lopez, M.E., Westmoreland, H. (2010). Resource guide for family engagement across the developmental pathway. Harvard Family Research Project.
- Santrock, J. W. (2011). Child development (13rd edition). New York: Mcgrowhill.
- Sari, N., Novianti, R., Puspitasari., E. (2017). The Effect Of Train Numbers Game Toward The Concept Of Numbers Ability In 4-5 Years Old Children At Lestari Kindergarten Kemuning Districts Indragiri Hilir District. *Jurnal online mahasiswa*.
- Samiei, S., Bush, A.J., & Sell, M. (2015). Examining the Association Between the Imagination Library Early Childhood Literacy Program and Kindergarten Readiness. *Journal International*, Routledge 37: 601–626.
- Shaffer, D. R & Kipp, K. (2010). Developmental psychology: Childhood and adolescence (8th edition). United States: Wadsworth.
- Slamet., Masrukhi., Haryono., Wasino. (2017). The Implementation of Multicultural Values in The Educational Institution. *Journal of Educational Development*, 5 (1): 118 - 127
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumaryanti, L. (2018). Membudayakan Literasi Pada Anak Usia Dini Dengan Metode Mendongeng. *Jurnal AL-Asasiyya Basic Of Education*, 03 (01).
- Susanto, A. (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Syamsuar., Reflianto. (2018). Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal E-Tech*, 6 (2): 1-13.

- Taylor, C.L., Zubrick, S.R., & Christensen, D. (2016). Barriers to Parent–Child Book Reading in Early Childhood. *Journal internasional IJEC*, 10 (48): 295–309.
- UNESCO. (2005). *Education for all: Literacy for life*. France: Unesco publishing.
- Uno, H. (2009). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wasik, B. A & Carol, S. (2008). *Pendidikan anak usia dini (edisi 2)*. Jakarta: Indeks.
- Wijaya, E.Y., Sudjimat, D.A., & Nyoto, A. 2016. Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (1) : 1-16*.
- Widyatmojo, G. & Ali, M. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbentuk Game untuk Menstimulasi Aspek Kognitif dan Bahasa Anak TK. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4 (1): 38-49.
- Windayana, H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif, Kreatif, Dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Cakrawala Dini*, 5 (1).
- Wulandari, R. (2017). Impelementasi Kebijakan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar Islam Terpadu Lukman Al- Hakim Internasional. *FSP/ KP FIP Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Wulansari, B.Y. (2017). Pelestarian Seni Budaya dan Permainan Tradisional Melalui Tema Kearifan Lokal Dalam Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. Universitas Muhammadiyah Ponorogo. *Jurnal Idria*, 1(II)1.
- Zsofia K., Takacs, E.K., & Swart, A.G.B. (2015). Benefits and Pitfalls of Multimedia and Interactive Features in Technology-Enhanced Storybooks: A Meta-Analysis. *Journal America education research asosiation*, 85 (4): 698 –739.

**OBSERVASI AWAL WAWANCARA KEPADA KEPALA DINAS  
KEARSIPAN DAN PERPUSTAKAAN KOTA SURAKARTA**

Pertanyaan	Jawaban
1. Pada tanggal berapa peluncuran program bolokuncoro?	5 mei 2018 bersamaan dengan program gernas baku (gerakan nasional orang tua membacakan buku)
2. Apa saja latar belakang terbentuknya program bolokuncoro?	Berawal dari keprihatinan tentang budaya baca dan minat baca di Indonesia khususnya di Surakarta masih rendah dengan kemajuan teknologi ibarat " <i>tan kena ora</i> " teknologi tidak bisa dihindari. Perpustakaan sebagai tangan panjang pemerintah berbenah diri, melalui diklat latpim 2 dibuatlah inovasi program bolokuncoro,
3. Pihak mana saja yang menjadi sasaran buku bolokuncoro?	Kepada anak usia dini yang baru masuk sekolah melalui lembaga PAUD, orang tua, dan taman bacaan masyarakat di kampung melalui komunitas-komunitas peduli literasi.
4. Bagaimana bentuk pendistribusian buku bolokuncoro?	Bentuk pendistribusian buku bolokuncoro melalui <i>care freeday</i> dan bekerja sama dengan rumah sakit tertentu yang ada di kota Surakarta.
5. Berapa banyak jumlah buku yang dibagikan kepada lembaga PAUD?	Kalo buku sudah tidak jadi dibagikan PAUD, karena keterbatasan anggaran dana dari pemerintah maka sejauh ini mencetak sejumlah 650 dari tahun 2018

**WAWANCARA KEBUTUHAN GURU TERHADAP MATERI DAN MEDIA  
PEMBELAJARAN**

No.	Pertanyaan	Jawab
<b>ASPEK MATERI</b>		
1.	Apakah bapak/ibu mengetahui buku bolokuncoro?	Iya saya mengetahui dari program gernas baku tanggal 5 mei yang dibarengi dengan peluncuran buku bolokuncoro oleh walikota solo FX Hadi Rudyanto
2.	Tema apa yang sesuai dengan materi buku bolokuncoro?	Menurut saya materi buku bolokuncoro bisa masuk kedalam semua tema pembelajaran karena dilihat dari bentuk bukunya ini bentuk kereta api ya mbak dan bisa masuk ke tema transportasi, dari materi ada tempat bersejarah bisa masuk ke tema cinta tanah air, pengenalan lingkungan, rekreasi juga bisa, alam semesta, ini bisa masuk disemua tema mbak,,tergantung bagaimana guru berkreaitif
3.	Jika akan dikembangkan multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro bagaimana pandangan bapak ibu berkaitan dengan hal tersebut?	Saya senang mbak, karena jujur memang disini adalah sekolah yang sudah bersertifikat sebagai sekolah inovasi sehingga masih banyak membutuhkan media pembelajaran yang berbasis IT
4.	Jika akan dikembangkan multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro menggunakan animasi bagaimana pandangan bapak ibu berkaitan dengan hal tersebut?	Bagus mbak, karena menurut saya anak usia dini lebih tertarik dengan kartun-kartun animasi seperti yang ada di TV dan akan lebih bagus kalo kartun animasi

		itu ditambahkan untuk media pembelajaran.
5.	Media seperti apa yang ibu butuhkan untuk membantu ibu dalam proses pembelajaran ?	Media yang efektif dan menyenangkan sesuai dengan karakter dan perkembangan anak usia dini mbak
<b>ASPEK MEDIA</b>		
6.	Menurut bapak ibu, apakah setuju jika pembelajaran menggunakan materi bolokuncoro ditambah dan dikembangkan dengan bentuk <i>game</i> ?	Saya setuju karena memang prinsip pembelajaran anak usia dini itu pembelajaran yang menyenangkan dan salah satu caranya lewat permainan
7.	Jenis huruf apa yang sesuai digunakan untuk multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro?	Huruf yang menarik dan mudah untuk dibaca mbak
8.	Font huruf apa yang sesuai digunakan untuk multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro?	Sesuai kebutuhan saja mbak yang terpenting jelas
9.	Warna apa yang sesuai digunakan untuk multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro?	Kalo menurut saya anak usia dini harus lebih dikenalkan dengan warna warna terang warna primer mbak seperti warna merah, kuning, hijau, biru. Itu saja yang dominan biar menarik tidak mudah bosan.
10.	Penggunaan Menu	Bentuk bentuk simetris seperti lingkaran atau persegi saja mbak

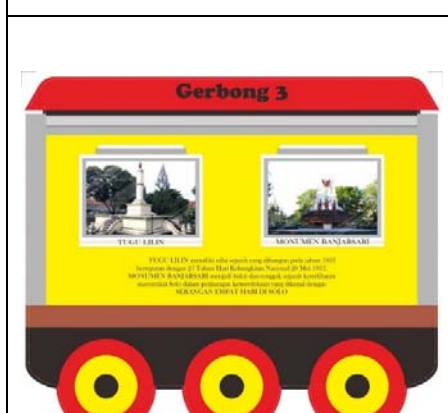


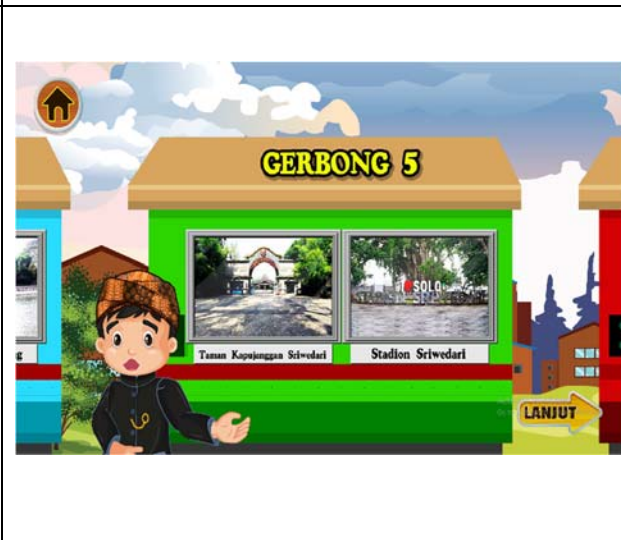
**WAWANCARA KEBUTUHAN SISWA**

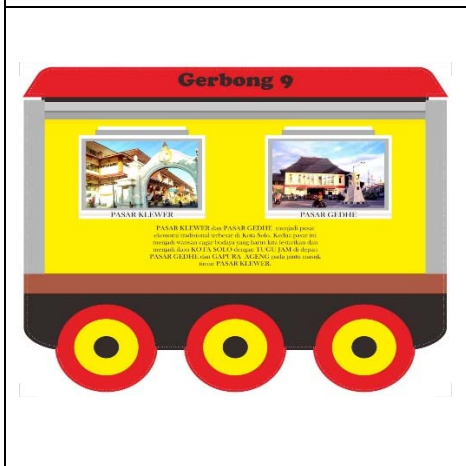
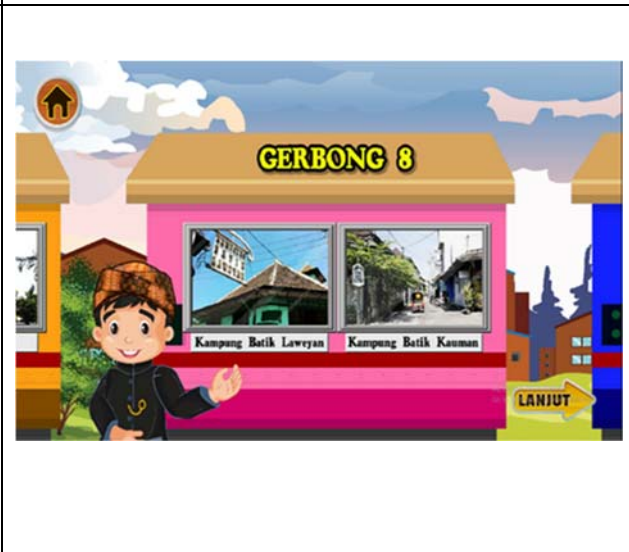
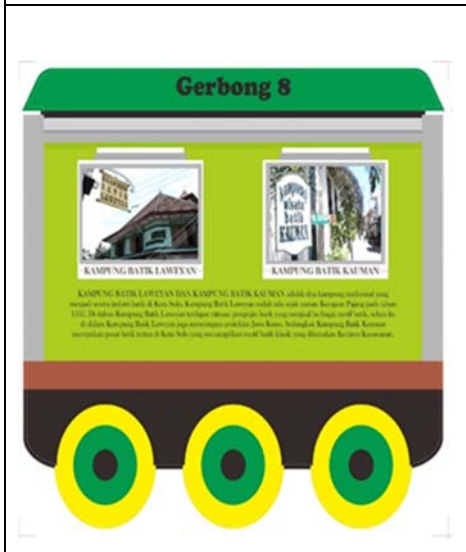
<b>No.</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban</b>
1.	Bagaimana perasaan kamu apabila diceritakan dongeng oleh ibu guru?	
2.	Apakah kamu menyukai kartun? Siapakah nama kartun favoritmu?	
3.	Apabila ibu guru akan menampilkan dongeng yang di dalamnya ada tokoh kartun apa kamu setuju?	
4.	Apakah adik suka melihat gambar gambar tempat	
5.	Warna apa saja yang kamu sukai?	
6.	Apa kamu menyukai alat transportasi kereta api?	
7.	Apakah kamu suka berbicara dan faham jika mendengarkan bahasa Indonesia?	
8	Apakah kamu menyukai game?	

## PENGEMBANGAN MEDIA BOLOKUNCORO

Sebelum pengembangan	Hasil pengembangan
	
	
	









### PENGEMBANGAN MATERI CERITA

No.	<i>Before</i> (Teks cerita materi konvensional buku bolokuncoro)	<i>After</i> (Teks cerita materi pengembangan buku bolokuncoro)
	<p><b>Pembuka :</b> Kota Surakarta yang lebih dikenal dengan kota Solo adalah sebuah kota yang memiliki budaya dan tradisi yang adiluhung . Kota Solo merupakan kota di Indonesia yang dilewati kereta api disepanjang pusat kota seperti kereta wisata “RAILBUS BATHORO KRESNO” yang menjadi ikon transportasi wisata. Sedangkan kereta Bolokuncoro ini adalah buku berbentuk kereta yang membawa Gerbong ilmu yang menarik dan wajib kalian tahu...Ayo minta bunda untuk bercerita...KERETA BOLOKUNCORO</p>	<p><b>Pembuka:</b> “ Hai teman-teman...perkenalkan namaku “Kuncoro” kali ini aku akan mengajak kalian berjalan-jalan dan bercerita mengenai suatu kota di jawa tengah yang bernama kota Solo, di kota tersebut terdapat kereta wisata yang dinamakan “ Railbus Bathoro Kresno”. Kereta itu memiliki gerbong-gerbong untuk mengangkut wisatawan. Namun kali ini berbeda kereta itu akan mengajak kita belajar mengenal tempat-tempat yang terkenal yang ada di kota solo..Apakah kalian sudah siap? lets go..</p>
	<p><b>Gerbong 1:</b> Kota Solo memiliki dua keraton yaitu” KERATON KASUNAN dan Pura Mangkunegaran” Keraton kasunanan adalah Istana Resmi Kasunanan Surakarta yang didirikan oleh Susuhunan Paku Buwono II Pada tahun 1744 dengan rajanya yang bergelar SISKS Paku Buwono sebagai pengganti keratin Kartasura yang porak poranda akibat geger pecinan 1743. Sedangkan Pura Mangkunegaran adalah Istana resmi kadipaten Praja Mangkunegaran yang mulai dibangun pada tahun 1757 oleh mangkunegara I dengan bergelar pangeran KPAA Mangkunegara. Kedua keratin ini memiliki budaya dan tradisi yang adiluhung Kota Solo.</p>	<p><b>Gerbong 1:</b> (suara kereta api tutt tutt ) Teman teman Coba kita lihat Digerbong pertama ada tempat apa saja? Ternyata ada keraton kasunanan, dan ada juga istana. Waah apa sih keraton kasunanan itu? Hmmm.. Keraton kasunanan merupakan tempat tinggal Sri Susuhan dan keluarganya lhoh.... Hai hai disebelahnya ada istana apa ini? Ini adalah Pura Mangkunegaran, Pura mangkunegaraan merupakan Istana resmi kadipaten Praja Mangkunegara.  “ Ayo kita ucapkan bersama nama tempat yang kucitikan tadi , ikuti aku 123 “ Ke-ra-ton Ka-su-na-nan” setelah jeda ...yang ke dua “Pu-ra Mangku-negaran”...Ya.. Hebat..</p>
	<p><b>Gerbong 2:</b> Balaikota Surakarta adalah tempat dimana walikota dan wakil walikota beserta jajarannya menjalankan pemerintahan kota Solo dari balai</p>	<p><b>Gerbong 2:</b> Eittssss..Stoopp stopppp...Digerbong ke dua ternyata Ada Balaikota Surakarta, dan Juga Tugu Pemandangan. apa itu balaikota Surakarta? Balaikota Surakarta adalah</p>

<p>kota Surakarta sejak tahun 1945. Sedangkan tugu pemandangan atau pernah disebut tugu pemandangan dalam ini didirikan sejaman dengan berdirinya Kasunanan Surakarta yang merupakan pusat kota Surakarta pertanda titik nol kilometer jarak kota solo dengan wilayah sekitarnya.</p>	<p>tempat Walikota dan pegawainya menjalankan tugas pemerintahan kemudian tugu pemandangan ini adalah pertanda titik nol kilometer jarak kota surakarta dengan wilayah di sekitarnya. “ Sekarang ikuti aku ya, kita ucapkan bersama nama tempat yang kuceritakan tadi , 123 “ Balai-ko-ta Su-ra-kar-ta” setelah jeda ...yang ke dua “Tu-gu Pemandangan”...Ya.. Hebat..</p>
<p><b>Gerbong 3:</b> Tugu lilin memiliki nilai sejarah yang dibangun dengan pada tahun 1933 bertepatan dengan 25 tahun Hari kebangkitan nasional 20 mei 1933. Monumen banjarsari enjadi bukti dan tonggak sejarah keterlibatan masyarakat Solo dalam perjuangan kemerdekaan yang dikenal dengan serangan empat hari di Solo.</p>	<p><b>Gerbong 3:</b> Wawww.. digerbong ketiga ada tugu seperti lilin?..yaiyalah.. namanya saja tugu lilin. Tugu ini merupakan bukti sejarah perjuangan rakyat solo melawan penjajah loh.. Nyala api Lilin yang berwarna merah adalah simbol perjuangan rakyat solo untuk meraih kemerdekaan.  Berikutnya Ada Monumen banjarsari, monumen banjarsari merupakan monumen bukti sejarah masyarakat Solo yang dikenal dengan serangan empat hari di Solo. Mari kita ingat ingat lagi sambil mengucapkan bersama nama tempat tadi, ikuti aku ya,,yang pertama “Tu-gu lilin”....yang kedua “ Mo-nu-men Ban-jar sari..Ya,,keren,,</p>
<p><b>Gerbong 4:</b> Benteng Vasternberg yang terletak disekitar balaikota Surakarta dan keratin kasunanan merupakan peninggalan cagar budaya yang harus dijaga. Dahulu benteng Vasternberg adlah tempat pertahanan perang melawan belanda.  Taman balekambang: Taman balekambang dibangun oleh KPPA MAangkunegara VIII Sebagai hadiah untuk putri kembarnya yang bernama partini. Ditengah danau taman Balekambang ada patung partini Twins.</p>	<p><b>Gerbong 4:</b> OowWww...di gerbong ke 4 ternyata di ada benteng juga lho. Benteng tersebut merupakan peninggalan pemerintahan belanda yang pernah menjajah kota Solo. Namanya benteng Vasternberg.  Huuhh..huhh...Panas terik matahari enaknya pergi kemana ya? oh iya pergi ke taman balekambang saja yuk.,ditaman ini ada banyak pohon besar, tempat duduk, danau buatan dan perahu bebeknya. Sejuk dan menyenangkan... Hayooo Masih ingat apa nama tempat tadi?..yuk kita ucapkan bersama, yang pertama “Ben-teng Vas-tern-berg” yang</p>



		<p>kedua “Ta-man, Ba-le-kam-bang”....(YA,,Hebat..)</p>
	<p><b>Gerbong 5:</b> Taman Kapunjangan Sriwedari adalah sebuah kompleks taman yang berlokasi di kecamatan Lawiyan, Kota Surakarta. Dahulu pada era pakubuwono X, Taman sriwedari menjadi tempat diselenggarakannya tradisi hiburan malam selukuran.</p> <p>Stadion Sriwedari atau dahulu yang pernah bernama Stadion R. Maladi sriwedari adalah sebuah stadion di kota Surakarta. Stadion Sriwedari ini merupakan stadion tertua di Indonesia yang menjadi stadion tempat dilangsukannya Pekan Olahraga Nasional (PON) 1 pada tanggal 9 september 1948.</p>	<p><b>Gerbong 5:</b> Teman-teman...di gerbong ke lima ini kuncoro bakal kasih tahu, tentang taman dan stadion sriwedari.. Mau nggak? Jika kalian mau lihat pertunjukan seni dan wayang orang...disinilah tempatnya ! Iya di taman sriwedari, taman yang menjadi pusat kebudayaan dan kesenian di kota Solo. Nah,,selanjutnya ada stadion sriwedari. Stadion ini merupakan stadion tertua di Indonesia lhoh..teman-teman. Sekarang kita ucapkan bersama sama ya nama tempat tadi yang pertama “ Ta-man, Kapun-janggan- Sri-we-da-ri” yang kedua Sta-dion, Sri-we-da-ri</p>
	<p><b>Gerbong 6:</b> Taman satwa taru jurug yang lebih dikenal dengan kebun binatang jurug merupakan taman wisata dipesisir sungai bengwan solo.</p> <p>Taman makam pahlawan kusuma bakti tempat dimana para pahlawan khususnya dari kota solo dimakamkan, sebagai penghormatan terakhir jasa-jasa apahlwan kita.</p>	<p><b>Gerbong 6:</b> Eitsssss.....</p> <p>Di gerbong ke enam ini ada taman apa lagi ya kira-kira?waahh Ternyata ada taman satwa taru jurug dan taman makam pahlawan. Jika di siang hari di taman satwa taru jurug kita bisa melihat aneka binatang , nah... di waktu malam hari kita bisa menikmati taman lampion dan air menari-menari indah sekali. Setelah itu Ayook kita wisata ke taman makam pahlawan ya...! Loh Mau wisata kok ke makam? Hiii Ngeri ya...?Enggaklah..itu namanya wisata religi. Taman makam pahlawan ini adalah tempat para pahlawan dimakamkan sebagai penghormatan terakhir untuk jasa-jasa pahlawan kita. Coba kita sebutkan lagi nama taman yang kita lihat tadi yang pertama “Ta-man, sat-wa ta-ru- ju-rug, yang kedua Ta-man, ma-kam, pah-la-wan...Ya,,betul..</p>

<p><b>Gerbong 7:</b> Museum radya pustaka dan museum keris merupakan tempat edukasi budaya yang menyimpan benda-benda keratin kasunanan, senjata tradisional serta naskah-naskah jawa kuno. Menurut sejarah museum radya pustaka didirikan pada masa pemerintahan pakubuwono IX oleh kanjeng raden adipati Sosrodiningrat IV didalam kepatihan pada tanggal 28 oktober 1890. Sejak tanggal 1 januari 1913 lokasi museum ini di pindahkan hingga sekarang yang berlokasi di JL.Slamet riyadi Surakarta .</p> <p>Museum keris atau lebih dikenal dengan museum keris nusantara adalah museum yang menyimpan ratusan koleksi senjata tradisional dari berbagai daerah di Indonesia yang mayoritas koleksi museum ini berasal dari senjata tradisional tanah jawa. Museum keris nusantara di resmikan oleh presiden republik Indonesia bapak Ir. Jokowi pada hari rabu tanggal 9 agustus 2017.</p>	<p><b>Gerbong 7:</b> Aooooo...pernahkah kalian pergi ke museum?? jika belum pernah cobalah pergi ke Museum Radya Pustaka, disini terdapat koleksi benda kuno berupa buku kuno , ada pula patung, wayang, alat kesenian tradisional dan benda-benda kuno lainnya. Selanjutnya Kuncoro mau tanya nih? Disini Ada yang belum tahu apa itu keris dan bagaimana bentuknya? Baiklah...jika kalian ingin tahu bagaimana bentuk keris maka pergilah ke museum keris ini. Disini kalian akan melihat aneka macam keris dari seluruh Indonesia serta senjata tradisional lainnya.</p> <p>Okey..Saatnya kita ingat-ingat lagi nama tempat yang kita lihat tadi yang pertama, Mu-se-um Rad-ya Pus-ta-ka, Yang kedua Mu-se-um-ke-ris ( Ya Hebat..)</p>
<p><b>Gerbong 8:</b> Kampung batik laweyan dan kampong batik kauman adalah dua kampong tradisional yang menjadi sentra industry bstik di kota Solo.Kampung bati laweyan sudah ada sejak zaman kerajaan pajang pada tahun 1545. Didalam kampong batik laweyan terdapat ratusan pengrajin batik yang menjual berbagai motif batik, selain itu didalam kampong batik laweyan juga menyimpan arsitektur jawa kuno, sedangkan kampong batik kauman merupakan pusat batik tertua di kota solo yang menampilkan motif batik klasik yang dikenakan keraton kasunanan.</p>	<p><b>Gerbong 8:</b> Ciluk ba...digerbong berapa kita ini? Oh iya kitasudah sampai digerbong delapan. Teman-teman apakah kalian tahu apa itu Kampung batik laweyan? Seperti gambar diatas kampong batik laweyan, kebanyakan penduduknya ahli membatik lho..Dikampung ini kalo kalian bisa belajar membatik juga bisa, atau membeli kain batik yang sudah jadi.</p> <p>Selain itu ada juga kampong batik kauman, kampong batik ini merupakan pusat batik tertua di kota Solo yang menampilkan motif batik klasik yang dikenakan keraton kasunanan. Mari kita sebutkan bersama nama kampong yang kita lihat tadi, yang pertama” Kam-</p>

		pung ba-tik la-we-yan, yang kedua Kampung ba-tik ka-uman.... (sip deh).
	<p><b>Gerbong 9:</b> Pasar klewer dan pasar gedhe menjadi pusat ekonomi terbesar di Kota Solo. Kedua pasar ini menjadi warisan cagar budaya yang harus kita lestarikan dan menjadi ikon kota solo dengan tugu jam didepan pasar gedhe dan gapura ageng pada pintu masuk timur pasar klewer.</p>	<p><b>Gerbong 9:</b> Dooooor...heheheeee Sampailah kita di gerbong ke 9.. Kira kira Ada tempat apa lagi ya,,,? Ternyata di kota solo ini ada pasar klewer dan pasar gedhe loh... Kedua pasar ini menjadi warisan budaya yang harus kita lestarikan dan menjadi ciri khas kota Solo dengan tugu jam didepan Pasar gedhe dan gapura Ageng pada pintu masuk pasar klewer.</p> <p>Pasar apa saja ya tadi? Ayo kita ucapkan bersama, yang pertama “ Pa-sar Kle-wer yang kedua pa-sar Ge-dhe.... (Hebat)</p>
	<p><b>Gerbong 10.</b> Wisata transportasi andalan kota solo adalah Railbus bathara kresna dan bus tingkat werkudoro serta sepur kluthuk jaladara yang selalu melintas ditengah kota solo. Bus tingkat werkudoro adalah bus pariwisata kota solp yang diambil dari nama tokkh wayang jawa karena bus tingkat pariwisata ini besar dan kokoh. Bus tingkat werkudoro mulai dioperasikan sebagai bus wisata pada tanggal 20 februari 2011. Sepur klutuh jaladara adalah kereta api wisata kota Solo yang dijalankan dengan lokomotif uap dan beroperasi di jalur kereta api stasiun purwosari hingga stasiun Solo kota sepanjang enam kilometer.</p>	<p><b>Gerbong 10</b> Kuncoro tanya lagi dong,,,,, Siapa disini yang pernah naik bus? Ayo tunjuk jari...waahh ...Rupanya di kota solo ini ternyata ada Bus tingkat werkudoro yaitu pariwisata yang diambil dari nama tokoh wayang jawa.</p> <p>Naik kereta api tutt...tut...siapa hendak turut..kebandung Surakarta..loh loh loh kok jadi nyanyi,,hehehe....Teman-teman Di kota solo ini ada kereta yang dinamakan Sepur Kluthuk Jaladara yaitu kereta api wisata yang dijalankan dengan uap, kok mirip dengan kereta yang kuncoro naikin ya? keren sekali ya bentuknya... Yuk kita bernyanyi bersama,,,</p>
	<p><b>Penutup Cerita</b></p>	<p>Demikianlah cerita tempat-tempat terkenal dan bersejarah yang ada di kota solo, semoga kita semua bangga menjadi anak solo dan kita semua ikut menjaga serta melestarikan budaya serta tempat bersejarah yang ada di kota solo ini,,, Sekian cerita bersama kuncoro Kuncoro pamit dulu ya,,,da..daaahhhh..</p>

## PENGEMBANGAN GAMES

### Permainan



Yang Manakah Gambar Benteng Vasternberg?

A B C



Klik Pada Gambar

LANJUT

This panel shows a quiz question on a green chalkboard. The question is 'Yang Manakah Gambar Benteng Vasternberg?'. Below the question are three small images labeled A, B, and C. Image A shows a white stone archway with a clock tower. Image B shows a large, multi-story building with a central tower. Image C shows a stone wall with a small structure. Below the images is the text 'Klik Pada Gambar' and a yellow arrow labeled 'LANJUT'. A cartoon boy in a black long-sleeved shirt and brown batik sarong stands to the right of the chalkboard.

Yang Manakah Gambar Taman BaLekambang?

A B C



Klik Pada Gambar

LANJUT

This panel shows a quiz question on a green chalkboard. The question is 'Yang Manakah Gambar Taman BaLekambang?'. Below the question are three small images labeled A, B, and C. Image A shows a large, ornate fountain in a park. Image B shows a large, modern building with a central tower. Image C shows a park with a large, ornate fountain. Below the images is the text 'Klik Pada Gambar' and a yellow arrow labeled 'LANJUT'. A cartoon boy in a black long-sleeved shirt and brown batik sarong stands to the right of the chalkboard.

Yang Manakah Gambar Taman kapunjangan Sriwedari?

A B C



Klik Pada Gambar

LANJUT

This panel shows a quiz question on a green chalkboard. The question is 'Yang Manakah Gambar Taman kapunjangan Sriwedari?'. Below the question are three small images labeled A, B, and C. Image A shows a large, ornate fountain in a park. Image B shows a large, modern building with a central tower. Image C shows a park with a large, ornate fountain. Below the images is the text 'Klik Pada Gambar' and a yellow arrow labeled 'LANJUT'. A cartoon boy in a black long-sleeved shirt and brown batik sarong stands to the right of the chalkboard.

Yang Manakah Gambar Stadion Sriwedari?

A B C



Klik Pada Gambar

LANJUT

This panel shows a quiz question on a green chalkboard. The question is 'Yang Manakah Gambar Stadion Sriwedari?'. Below the question are three small images labeled A, B, and C. Image A shows a large, ornate fountain in a park. Image B shows a large, modern building with a central tower. Image C shows a park with a large, ornate fountain. Below the images is the text 'Klik Pada Gambar' and a yellow arrow labeled 'LANJUT'. A cartoon boy in a black long-sleeved shirt and brown batik sarong stands to the right of the chalkboard.

Yang Manakah Gambar Taman Satwa Taru Jurug?

A B C



Klik Pada Gambar

LANJUT

This panel shows a quiz question on a green chalkboard. The question is 'Yang Manakah Gambar Taman Satwa Taru Jurug?'. Below the question are three small images labeled A, B, and C. Image A shows a large, ornate fountain in a park. Image B shows a large, modern building with a central tower. Image C shows a park with a large, ornate fountain. Below the images is the text 'Klik Pada Gambar' and a yellow arrow labeled 'LANJUT'. A cartoon boy in a black long-sleeved shirt and brown batik sarong stands to the right of the chalkboard.

Yang Manakah Gambar Taman makan pahlawan?

A B C



Klik Pada Gambar

LANJUT

This panel shows a quiz question on a green chalkboard. The question is 'Yang Manakah Gambar Taman makan pahlawan?'. Below the question are three small images labeled A, B, and C. Image A shows a large, ornate fountain in a park. Image B shows a large, modern building with a central tower. Image C shows a park with a large, ornate fountain. Below the images is the text 'Klik Pada Gambar' and a yellow arrow labeled 'LANJUT'. A cartoon boy in a black long-sleeved shirt and brown batik sarong stands to the right of the chalkboard.

 <p>Yang Manakah Gambar Museum Radya Pustaka? A B C</p> <p>KLIK Pada Gambar</p> <p>LANJUT</p>	 <p>Yang Manakah Gambar Museum Keris? A B C</p> <p>KLIK Pada Gambar</p> <p>LANJUT</p>
 <p>Yang Manakah Gambar Kampung batik Laweyan? A B C</p> <p>KLIK Pada Gambar</p> <p>LANJUT</p>	 <p>Yang Manakah Gambar Kampung batik Kauman? A B C</p> <p>KLIK Pada Gambar</p> <p>LANJUT</p>
 <p>Yang Manakah Gambar Pasar Gedhe? A B C</p> <p>KLIK Pada Gambar</p> <p>LANJUT</p>	 <p>Yang Manakah Gambar Pasar KLEwer? A B C</p> <p>KLIK Pada Gambar</p> <p>LANJUT</p>

Yang Manakah Gambar Bus Tingkat Werkudoro?  
A B C

Klik Pada Gambar

LANJUT

Yang Manakah Gambar Sepur KLuthuk Jaladara?  
A B C

Klik Pada Gambar

LANJUT

## REVISI MATERI

### 1. Gerbong 1:

Teman teman Coba kita lihat Digerbong pertama ada tempat apa saja? Ternyata ada keraton kasunanan, dan ada juga Pura Mangkunegaran. Waah apa sih keraton kasunanan itu? Hmmm.. Keraton kasunanan merupakan tempat tinggal Sri Susuhan dan keluarganya Lhoh....

Hai hai... disebelahnya ada tempat apa ini? Ini adalah Pura Mangkunegaran, Pura mangkunegaraan merupakan Istana resmi kadipaten Praja Mangkunegara.

“ Ayo kita ucapkan bersama nama tempat yang kuceritakan tadi , ikuti aku 123 “ Ke-ra-ton Ka-su-na-nan” setelah jeda ...yang ke dua “Pu-ra Mangku-negaran”...Ya.. Hebat..

### 2. Gerbong 6:

Eitsssss.....

Di gerbong ke enam ini ada taman apa lagi ya kira-kira? waahh Ternyata ada taman satwa taru jurug dan taman makam pahlawan.

Jika di siang hari di taman satwa taru jurug kita bisa melihat aneka binatang , nah... di malam hari kita bisa menikmati taman lampion dan air menari-menari indah sekali...

Setelah ini Ayook kita wisata ke taman makam pahlawan ya...!

Loh Mau wisata kok ke makam? Hiii Ngeri ya...?Enggaklah..itu namanya wisata religi. Taman makam pahlawan ini adalah tempat para pahlawan dimakamkan untuk menghormati jasa-jasa mereka.

Coba kita sebutkan lagi nama taman yang kita lihat tadi yang pertama:

“Taman satwa- Taru jurug” , yang kedua Ta-man, ma-kam, pah-la-wan... Ya,,betul..



### 3. Gerbong 7

Aooooo...pernahkah kalian pergi ke museum?? jika belum pernah cobalah pergi ke Museum Radya Pustaka, disini ada benda-benda kuno seperti patung, wayang, alat kesenian tradisional dan benda kuno lainnya..

Selanjutnya Kuncoro mau tanya nih? Disini Adakah yang belum tahu bentuk keris? Baiklah...jika kalian ingin tahu bentuk keris maka pergilah ke museum keris ini. Disini kalian akan melihat aneka macam keris dari seluruh wilayah di Indonesia. Keren sekali yaah...

Okey..Saatnya kita ingat-ingat lagi nama tempat yang kita lihat tadi yang pertama, Mu-se-um Rad-ya Pus-ta-ka, Yang kedua Mu-se-um-ke-ris ( Ya Hebat..)

### 4. Gerbong 8

Ciluk ba...digerbong berapa kita ini? Oh iya kita sudah sampai digerbong delapan. Ternyata digerbong ini ada tempat yang bernama kampung batik laweyan, di kampung ini kebanyakan penduduknya pintar membatik., jika teman-teman mau belajar membatik di juga bisa Lhoh,,

Selain itu ada juga kampung batik kauman, kampung ini merupakan kampung batik tertua dengan hasil motif batik yang digunakan oleh keraton kasunanan.

Mari kita sebutkan bersama nama kampung yang kita lihat tadi, yang pertama” Kam-pung ba-tik la-we-yan, yang kedua Kam-pung ba-tik ka-uman.... (sip deh).

### 5. Gerbong 9

Dooooor...heheheeee

Sampailah kita di gerbong ke sembilan..

Kira kira Ada tempat apa lagi ya,,?

Ternyata di kota solo ini ada pasar klewer dan pasar gedhe loh... Kedua pasar ini menjadi pusat perbelanjaan, Ciri khas pasar ini yaitu ada bentuk tugu jam di Pasar gedhe dan ada gapura Ageng di pasar klewer.

Pasar apa saja ya tadi? Ayo kita ucapkan bersama, yang pertama “ Pa-sar Kle-wer yang kedua pa-sar Ge-dhe.... (Heeeeeeebaaaaat)

## 6. Gerbong 10

Teman...Teman Siapa disini yang pernah naik bus? Ayo tunjuk jari...hehehe

Kalian tahu tidak? ternyata di kota solo ini ada Bus yang bernama bus tingkat werkudoro, Nama bus ini diambil dari nama tokoh wayang jawa..loh..

Naik kereta api tutt...tut...siapa hendak turut..kebandung Surakarta..loh loh loh kok jadi nyanyi,,hehehe....Teman-teman Di kota solo ini ada kereta yang dinamakan Sepur Kluthuk Jaladara yaitu kereta api wisata yang dijalankan dengan uap, kok mirip dengan kereta yang kuncoro naikin ya? keren sekali ya bentuknya...

Yuk sekarangf kita bernyanyi bersama,,,

Naik kereta api ... tut ... tut ... tut

Siapa hendak turut

Ke Bandung ... Surabaya

Bolehlah naik dengan percuma

Ayo Kawanku lekas naik

Keretaku tak berhenti lama

Cepat kretaku jalan ...tut...tut...tut

Banyak penumpang turut

K'retaku sudah penat

Karena beban terlalu berat

Disinilah ada stasiun

Penumpang semua turun

( bernyanyi 2X di ulang menggunakan instrument music sederhana)

## PENUTUP

Demikianlah cerita tempat-tempat terkenal dan bersejarah yang ada di kota Solo, Ternyata kita sudah belajar banyak, nama-nama tempat seperti keraton kasunanan, tugu lilin, balai kota Surakarta, taman balekambang, stadion sriwedari dan tempat yang lainya...

semoga kita semua bangga menjadi anak Solo dan kita semua ikut menjaga tempat-tempat tersebut,,

Sekian cerita bersama kuncoro

Kuncoro pamit dulu ya,,,da..daaahhhh..

## PETUNJUK PERMAINAN

Teman-teman kali ini koncoro akan mengajak kalian untuk bermain tebak gambar, caranya yaitu kalian pilih gambar yang sesuai dengan nama gambar tersebut,..mudah kan...? semoga berhasil ya,,,,,apakah sudah siap? 1...2...3...Mulai..

### INSTRUMEN PENILAIAN MULTIMEDIA BOLOKUNCORO

<b>Aspek</b>	<b>Skor</b>	<b>Rubrik</b>
1. Tampilan Awal	1	Tidak terdapat tampilan awal sebagai pembuka
	2	Tampilan awal berupa gambar
	3	Hanya ada gambar dan judul sebagai tampilan pembuka
	4	Terdapat tampilan awal sebagai pembuka yang berisi judul, pengantar suara untuk menjelaskan isi media
2. Desain Multimedia	1	Desain latar belakang slide tidak sesuai dengan materi
	2	Tampilan slide mengganggu pengguna dalam membaca teks dan gambar
	3	Pemilihan warna scene kurang sesuai
	4	Tampilan warna scene sesuai dan tidak mengganggu pengguna dalam membaca teks
3. Komposisi warna	1	Komposisi warna yang dipilih tidak menarik dan tidak sesuai dengan karakter anak usia dini
	2	Komposisi warna yang dipilih menarik akan tetapi belum sesuai dengan karakter anak usia dini
	3	Komposisi warna yang dipilih cukup menarik dan sesuai dengan karakter anak usia dini
	4	Komposisi warna yang dipilih sangat menarik dan sudah sesuai dengan karakter anak usia dini
4. Jenis, ukuran, kejelasan huruf didalam multimedia	1	Jenis, ukuran, dan kejelasan huruf yang dipilih tidak menarik dan sesuai dengan karakter anak usia dini
	2	Jenis, ukuran, dan kejelasan huruf yang dipilih sebagian menarik dan sesuai dengan karakter anak usia dini
	3	Jenis, ukuran, dan kejelasan huruf yang dipilih cukup menarik dan sesuai dengan karakter anak usia dini

	4	Jenis, ukuran, dan kejelasan huruf yang dipilih sangat menarik dan sesuai dengan karakter anak usia dini
5. Tombol Navigasi	1	Tidak terdapat tombol navigasi
	2	Tombol navigasi kurang jelas
	3	Terdapat tombol navigasi namun belum teratur dalam penempatannya
	4	Terdapat tombol navigasi yang teratur dan mempermudah pengguna dalam menggunakannya
6. Kesesuaian gambar, video dan animasi	1	Tampilan gambar, video dan animasi tidak sesuai dengan materi pembelajaran
	2	Tampilan Tampilan gambar, video dan animasi kurang sesuai dengan materi pembelajaran
	3	Terdapat satu tampilan gambar, video dan animasi yang kurang sesuai dengan materi pembelajaran
	4	Semua tampilan gambar, video dan animasi sesuai dengan materi pembelajaran
7. Kesesuaian transisi layar	1	Transisi slide tidak konsisten
	2	Transisi slide kurang konsisten
	3	Transisi slide cukup konsisten
	4	Transisi slide sangat konsisten
8. Efek sound sesuai karakter anak usia dini		Efek sound tidak sesuai dengan karakter anak usia dini
		Efek sound mengganggu pengguna
		Efek sound cukup sesuai dengan karakter anak usia dini
		Efek sound sangat sesuai dengan karakter anak dan tidak mengganggu pengguna
9. Gambar membuat tampilan lebih menarik		Keberadaan gambar tidak membuat menarik tampilan
		Keberadaan gambar kurang membuat menarik tampilan
		Terdapat beberapa gambar yang kurang menarik tampilan
		Kesesuain gambar sangat menarik tampilan

10. Tokoh animasi membuat tampilan lebih menarik	1	Tokoh animasi membuat tampilan tidak menarik
	2	Tokoh animasi membuat tampilan lebih menarik
	3	Tokoh animasi membuat tampilan cukup menarik
	4	Tokoh animasi membuat tampilan sangat menarik
11. Ada interaktif yang menyenangkan		Tidak ada interaktif yang menyenangkan untuk anak
		Kurang interaktif yang menyenangkan untuk anak
		Cukup Interaktif dan menyenangkan untuk anak
		Sangat Interaktif dan Menyenangkan untuk anak
12. Maintanable (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	1	Multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro tidak dapat dipelihara/dikelola dengan mudah
	2	Multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro kurang dapat dipelihara/dikelola dengan mudah
		Multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro cukup dapat dipelihara/dikelola dengan mudah
		Multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro sangat dapat dipelihara/dikelola dengan mudah
13. Usabilitas (Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)	1	Multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro tidak mudah untuk digunakan dan tidaksederhana dalam pengoperasiannya
	2	Multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro kurang mudah untuk digunakan dan kurang sederhana dalam pengoperasiannya
	3	Multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro cukup mudah untuk digunakan dan cukup sederhana dalam pengoperasiannya

	4	Multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro sangat mudah untuk digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya
14. Kompatibilitas (Media pembelajaran dapat di instalasi/ dijalankan diberbagai hardware dan software yang ada) di computer atau laptop	1	Multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro tidak dapat di instalasi/ dijalankan diberbagai hardware dan software yang ada) di computer atau laptop
	2	Multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro kurang dapat di instalasi/ dijalankan diberbagai hardware dan software yang ada) di computer atau laptop
	3	Multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro cukup dapat di instalasi/ dijalankan diberbagai hardware dan software yang ada) di computer atau laptop
	4	Multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro sangat dapat di instalasi/ dijalankan diberbagai hardware dan software yang ada) di computer atau laptop
15. Reusabilitas (Sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran untuk di gunakan guru atau <i>user</i> )	1	Multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro tidak dapat dimanfaatkan kembali untuk pembelajaran dan di gunakan guru atau <i>user</i>
	2	Multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro kurang dapat dimanfaatkan kembali untuk pembelajaran dan di gunakan guru atau <i>user</i>

	3	Multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro cukup dapat dimanfaatkan kembali untuk pembelajaran dan di gunakan guru atau <i>user</i>
	4	Multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro sangat dapat dimanfaatkan kembali untuk pembelajaran dan di gunakan guru atau <i>user</i>



### INSTRUMEN PENILAIAN MATERI MULTIMEDIA BOLOKUNCORO

Pertanyaan	Skor	Rubrik
1. Terdapat tujuan pembelajaran dengan jelas	1	Tidak terdapat tujuan pembelajaran dengan jelas
	2	Terdapat tujuan pembelajaran namun kurang jelas
	3	Terdapat tujuan pembelajaran dengan cukup jelas
	4	Terdapat tujuan pembelajaran dengan sangat jelas
2. Materi sesuai dengan karakter anak usia dini	1	Semua pokok bahasan materi pembelajaran tidak sesuai dengan karakter anak usia dini
	2	Terdapat dua atau lebih pokok bahasan materi pembelajaran belum karakter anak usia dini
	3	Terdapat dua pokok bahasan materi pembelajaran belum karakter anak usia dini
	4	Semua pokok bahasan materi pembelajaran sesuai dengan karakter anak usia dini
3. Penyajian materi pembelajaran di uraikan secara jelas	1	Penyajian materi tidak diuraikan secara jelas
	2	Penyajian materi kurang di uraikan secara jelas sehingga tidak menambah pengetahuan anak
	3	Penyajian materi cukup di di uraikan secara jelas sehingga menambah pengetahuan anak
	4	Penyajian materi sangat di uraikan secara jelas sehingga dapat menambah pengetahuan anak dan

4. Penyajian materi pembelajaran disesuaikan dengan usia perkembangan anak	1	Penyajian materi tidak sesuai dengan usia perkembangan anak
	2	Terdapat dua materi yang tidak sesuai dengan usia perkembangan anak
	3	Terdapat satu materi yang tidak sesuai dengan usia perkembangan anak
	4	Semua penyajian materi sesuai dengan usia perkembangan anak
5. Penggunaan bahasa	1	Penggunaan bahasa tidak sesuai dengan kaidah tata bahasa
	2	Penggunaan bahasa tidak sesuai untuk menyampaikan pesan atau materi yang di sajikan
	3	Terdapat dua atau lebih penggunaan bahasa yang tidak sesuai dengan pesan atau materi yang di sajikan
	4	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah tata bahasa untuk menyampaikan pesan dan materi yang di sajikan
6. Bahasa mudah dipahami dan sesuai karakter anak usia dini	1	Bahasa yang digunakan tidak efektif
	2	Bahasa yang digunakan tidak efektif dan tidak sesuai karakter anak usia dini
	3	Bahasa yang digunakan efektif tetapi tidak sesuai dengan karakter anak usia dini
	4	Bahasa yang digunakan efektif dan sesuai dengan karakter anak usia dini
7. Penguatan materi	1	Tidak terdapat penguatan materi
	2	Terdapat penguatan materi hanya di beberapa cerita yang disampaikan
	3	Terdapat penguatan materi tetapi kurang sesuai dengan perkembangan anak usia dini
	4	Terdapat penguatan materi pada semua cerita yang disampaikan dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini

8. Gambar dan video yang digunakan jelas	1	Gambar dan video yang digunakan tidak memperjelas informasi dan materi yang disampaikan
	2	Gambar dan video yang digunakan kurang memperjelas informasi dan materi yang disampaikan
	3	Terdapat satu gambar dan video yang kurang memperjelas informasi dan materi yang disampaikan
	4	Semua gambar dan video dapat memperjelas informasi dan materi yang disampaikan
9. Permainan sesuai materi	1	Permainan tidak sesuai materi
	2	Permainan kurang sesuai materi
	3	Terdapat satu permainan yang tidak sesuai dengan materi
	4	Semua permainan sesuai materi
10. Pengguna dapat memahami materi yang diberikan	1	Pengguna tidak dapat memahami materi yang digunakan
	2	Pengguna belum dapat memahami materi yang diberikan
	3	Pengguna kurang dapat memahami materi yang diberikan
	4	Pengguna dapat memahami materi yang diberikan
11. Ada <i>feedback</i> interaktif pengguna dengan materi	1	Tidak ada <i>feedback</i> antara pengguna dengan materi
	2	Belum ada <i>feedback</i> antara pengguna dengan materi
	3	Kurang ada <i>feedback</i> antara pengguna dengan materi
	4	Ada <i>feedback</i> antara pengguna dengan materi
12. Kesimpulan materi yang diuraikan dengan jelas dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini	1	Tidak ada kesimpulan materi yang diuraikan dengan jelas
	2	Ada kesimpulan materi yang diuraikan dan kurang jelas

	3	Kesimpulan materi diuraikan dengan jelas namun kurang sesuai dengan perkembangan anak usia dini
	4	Kesimpulan materi diuraikan dengan jelas dan sudah sesuai dengan perkembangan anak usia dini

## LEMBAR UJI VALIDASI MATERI

### Identitas Validator

Nama :

Pekerjaan :

Instansi :

### Petunjuk

Lembar penilaian ini digunakan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang isi materi yang terdapat dalam multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro. Mohon Bapak/Ibu untuk memberikan tanda centang pada kolom 1,2,3,4 pada setiap pertanyaan. Jika Bapak/Ibu menganggap perlu ada revisi mohon menuliskan langsung pada kegiatan saran perbaikan. Berikut keterangan skala penilaian:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup Baik

1 = Tidak Baik

### Instrumen Aspek Materi

No.	Aspek	Kriteria			
		1	2	3	4
1.	Terdapat tujuan pembelajaran dengan jelas				
2.	Isi materi sesuai karakter anak usia dini				
3.	Uraian materi disajikan dengan jelas				

4.	Uraian materi sesuai usia perkembangan anak usia dini				
5.	Menggunakan bahasa sesuai kaidah tata bahasa yang baik dan benar				
6.	Bahasa mudah dipahami dan sesuai karakter anak usia dini				
7.	Terdapat penguatan materi				
8.	Gambar dan video memperjelas informasi materi yang disampaikan				
9.	Permainan sesuai materi				
10.	Pengguna dapat memahami materi yang disampaikan				
11.	Ada <i>feed back</i> interaktif pengguna dengan materi yang disampaikan				
12.	Terdapat kesimpulan materi yang diuraikan dengan jelas dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini				
<b>JUMLAH</b>					

**Mohon berikan uraian sesuai pendapat, saran dan perbaikan mengenai multimedia interaktif bolokuncoro untuk menyempurnakan:**

.....

.....

.....

.....

.....

---

**Kesimpulan:**

Setelah mengisi tabel penilaian, di mohon Bapak/Ibu melingkari nomor dibawah ini sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu

1. Tidak dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Validator

(.....)

## LEMBAR UJI VALIDASI MEDIA

### Identitas Validator

Nama :

Pekerjaan :

Instansi :

### Petunjuk

Lembar penilaian ini digunakan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang komponen yang terdapat dalam multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro. Mohon Bapak/Ibu untuk memberikan tanda centang pada kolom 1,2,3,4 pada setiap pertanyaan. Jika Bapak/Ibu menganggap perlu ada revisi mohon menuliskan langsung pada kegiatan saran perbaikan. Berikut keterangan skala perbaikan:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup Baik

1 = Tidak Baik

### Instrumen Aspek Multimedia

No.	Aspek	Kriteria			
		1	2	3	4
	<b>TAMPILAN</b>				
1.	Tampilan pembuka untuk menjelaskan isi multimedia				
2.	Kesesuaian desain multimedia				



3.	Komposisi warna multimedia				
4.	Pemilihan jenis, ukuran dan kejelasan huruf didalam multimedia				
5.	Tombol navigasi jelas				
6.	Kesesuaian gambar, video dan animasi				
7.	Kesesuaian transisi layar				
8.	Efek sound sesuai dengan karakter anak paud				
9.	Gambar membuat tampilan lebih menarik				
10.	Tokoh animasi membuat tampilan lebih menarik				
11.	Ada interaktif yang menyenangkan untuk anak				
	<b>REKAYASA PERANGKAT LUNAK</b>				
12.	Maintanable (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)				
13.	Usabilitas (Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)				
14.	Kompatibilitas (Media pembelajaran dapat di instalasi/ dijalankan diberbagai hardware dan software yang ada) di computer atau laptop				
15.	Reusabilitas (Sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran untuk di gunakan guru atau <i>user</i> )				

**Mohon berikan uraian sesuai pendapat, saran dan perbaikan mengenai multimedia interaktif bolokuncoro untuk menyempurnakan:**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**Kesimpulan:**

Setelah mengisi tabel penilaian, di mohon Bapak/Ibu melingkari nomor dibawah ini sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu

1. Tidak dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Validator

(.....)



**LEMBAR VALIDASI MATERI**  
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF**  
**"BOLOKUNCORO" UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN**  
**LITERASI ANAK USIA DINI DI KOTA SOLO**

**Dosen pembimbing:**

1. **Prof.Dr. Haryono, M.Psi 2. Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom, Ph.D**

**OLEH:**

**NAMA VALIDATOR : Dr. Nas Haryati S., M.Pd**  
**INSTANSI : UNIVERSITAS NEGERI**  
**SEMARANG**

### LEMBAR PENILAIAN MATERI

#### Identitas Validator

Nama : Nas Haryati S.  
 Pekerjaan : Dosen  
 Instansi : Jurusan BSI, FBS, UNNES

#### Petunjuk

Lembar penilaian ini digunakan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang isi materi yang terdapat dalam multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro. Mohon Bapak/Ibu untuk memberikan tanda centang pada kolom 1,2,3,4 pada setiap pertanyaan. Jika Bapak/Ibu menganggap perlu ada revisi mohon menuliskan langsung pada kegiatan saran perbaikan. Berikut keterangan skala penilaian:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup Baik

1 = Tidak Baik

#### Instrumen Aspek Materi

No.	Aspek	Kriteria			
		1	2	3	4
1.	Terdapat tujuan materi dengan jelas ✓				✓
2.	Isi materi sesuai karakter anak usia dini				✓
3.	Uraian materi disajikan dengan jelas			✓	

4.	Uraian materi sesuai usia perkembangan anak usia dini		✓	
5.	Menggunakan bahasa sesuai kaidah tata bahasa yang baik dan benar			✓
6.	Bahasa mudah dipahami dan sesuai karakter anak usia dini	✓		
7.	Terdapat penguatan materi		✓	
8.	Gambar dan video memperjelas informasi materi yang disampaikan			✓
9.	Permainan sesuai materi			✓
10.	Pengguna dapat memahami materi yang disampaikan		✓	
11.	Ada <i>feed back</i> interaktif pengguna dengan materi yang disampaikan		✓	
12.	Terdapat kesimpulan materi yang diuraikan dengan jelas dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini		✓	
	<b>JUMLAH</b>		20	

**Mohon berikan uraian sesuai pendapat, saran dan perbaikan mengenai multimedia interaktif bolokuncoro untuk menyempurnakan:**

Penggunaan bahasa supaya disesuaikan dengan tingkat perkembangan bahasa sesuai usia dini:  
 (1) kalimat tunggal sederhana, (2) istilah yg dikenal anak, (3) jumlah kata yg harus diucapkan maksimal 3 kata.

---

**Kesimpulan:**

Setelah mengisi tabel penilaian, di mohon Bapak/Ibu melingkari nomor dibawah ini sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu

1. Tidak dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Validator



(..... Nas Harlyati S. ....)

### LEMBAR PENILAIAN MATERI

#### Identitas Validator

Nama : Dr. Nur Haryati Setyaningsih, M.Pd.  
 Pekerjaan : Dosen BSI, FBS  
 Instansi : UNNES

#### Petunjuk

Lembar penilaian ini digunakan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang isi materi yang terdapat dalam multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoru. Mohon Bapak/Ibu untuk memberikan tanda centang pada kolom 1,2,3,4 pada setiap pertanyaan. Jika Bapak/Ibu menganggap perlu ada revisi mohon menuliskan langsung pada kegiatan saran perbaikan. Berikut keterangan skala penilaian:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup Baik

1 = Tidak Baik

#### Instrumen Aspek Materi

No.	Aspek	Kriteria			
		1	2	3	4
1.	Terdapat tujuan pembelajaran dengan jelas				✓
2.	Isi materi sesuai karakter anak usia dini				✓
3.	Uraian materi disajikan dengan jelas				✓

4.	Uraian materi sesuai usia perkembangan anak usia dini				✓
5.	Menggunakan bahasa sesuai kaidah tata bahasa yang baik dan benar				✓
6.	Bahasa mudah dipahami dan sesuai karakter anak usia dini				✓
7.	Terdapat penguatan materi			✓	
8.	Gambar dan video memperjelas informasi materi yang disampaikan				✓
9.	Permainan sesuai materi			✓	
10.	Pengguna dapat memahami materi yang disampaikan			✓	
11.	Ada <i>feed back</i> interaktif pengguna dengan materi yang disampaikan				✓
12.	Terdapat kesimpulan materi yang diuraikan dengan jelas dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini				✓
<b>JUMLAH</b>				45	

**Mohon berikan uraian sesuai pendapat, saran dan perbaikan mengenai multimedia interaktif holokuncoro untuk menyempurnakan:**

- ① Permainan hanya mengukir pemahaman pengguna terhadap nama, nama tempat wisata. Sebaiknya disesuaikan dg tujuannya!
- ② Di akhir permainan sebaiknya diberi komentar terhadap hasil skor pengguna.



---

**Kesimpulan:**

Setelah mengisi tabel penilaian, di mohon Bapak/Ibu melingkari nomor dibawah ini sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu

1. Tidak dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Validator



(Dr. Nan Haryadi S., M.Pd.)

## LEMBAR PENILAIAN MULTIMEDIA

### Identitas Validator

Nama : Hari Wibawa  
 Pekerjaan : Dosen  
 Instansi : Unnes

### Petunjuk

Lembar penilaian ini digunakan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang komponen yang terdapat dalam multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro. Mohon Bapak/Ibu untuk memberikan tanda centang pada kolom 1,2,3,4 pada setiap pertanyaan. Jika Bapak/Ibu menganggap perlu ada revisi mohon menuliskan langsung pada kegiatan saran perbaikan. Berikut keterangan skala perbaikan:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup Baik

1 = Tidak Baik

### Instrumen Aspek Multimedia

No.	Aspek	Kriteria			
		1	2	3	4
	<b>TAMPILAN</b>				
1.	Tampilan pembuka untuk menjelaskan isi multimedia			✓	
2.	Kesesuaian desain multimedia				✓

3.	Komposisi warna multimedia				✓
4.	Pemilihan jenis, ukuran dan kejelasan huruf didalam multimedia				✓
5.	Tombol navigasi jelas				✓
6.	Kesesuaian gambar, video dan animasi			✓	
7.	Kesesuaian transisi layar			✓	
8.	Efek sound sesuai dengan karakter anak paud			✓	
9.	Gambar membuat tampilan lebih menarik			✓	
10.	Tokoh animasi membuat tampilan lebih menarik				✓
11.	Ada interaktif yang menyenangkan untuk anak				✓
<b>REKAYASA PERANGKAT LUNAK</b>					
12.	Maintanable (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)			✓	
13.	Usabilitas (Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)			✓	
14.	Kompatibilitas (Media pembelajaran dapat di instalasi/ dijalankan diberbagai hardware dan software yang ada) di computer atau laptop			✓	
15.	Reusabilitas (Sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran untuk di gunakan guru atau user		✓		

**Mohon berikan uraian sesuai pendapat, saran dan perbaikan mengenai multimedia interaktif holokuncoro untuk menyempurnakan:**

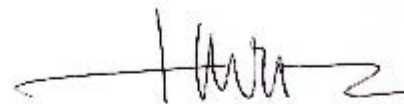
Mestinya ditambahkan klip video agar lebih menarik.

**Kesimpulan:**

Setelah mengisi tabel penilaian, di mohon Bapak/Ibu melingkari nomor dibawah ini sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu

1. Tidak dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Validator

  
Hari Wibawanto



**LEMBAR VALIDASI**  
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF**  
**"BOLOKUNCORO" UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN**  
**LITERASI ANAK USIA DINI DI KOTA SOLO**

**Dosen pembimbing:**

1. **Prof.Dr. Haryono, M.Psi** 2. **Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom, Ph.D**

**OLEH:**

NAMA VALIDATOR : Sri Wahjuni, S.Pd  
INSTANSI : TK NEGERI PEMBINA  
SURAKARTA

### LEMBAR PENILAIAN MATERI

#### Identitas Validator

Nama : Sri Wahjuni, S.Pd  
 Pekerjaan : Guru  
 Instansi : TK Negeri Pembina kec. Jabari Sukoharjo

#### Petunjuk

Lembar penilaian ini digunakan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang isi materi yang terdapat dalam multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro. Mohon Bapak/Ibu untuk memberikan tanda centang pada kolom 1,2,3,4 pada setiap pertanyaan. Jika Bapak/Ibu menganggap perlu ada revisi mohon menuliskan langsung pada kegiatan saran perbaikan. Berikut keterangan skala penilaian:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup Baik

1 = Tidak Baik

#### Instrumen Aspek Materi

No.	Aspek	Kriteria			
		1	2	3	4
1.	Terdapat tujuan materi dengan jelas				✓
2.	Isi materi sesuai karakter anak usia dini				✓
3.	Uraian materi disajikan dengan jelas				✓

4.	Uraian materi sesuai usia perkembangan anak usia dini				✓
5.	Menggunakan bahasa sesuai kaidah tata bahasa yang baik dan benar				✓
6.	Bahasa mudah dipahami dan sesuai karakter anak usia dini				✓
7.	Terdapat penguatan materi				✓
8.	Gambar dan video memperjelas informasi materi yang disampaikan				✓
9.	Permainan sesuai materi				✓
10.	Pengguna dapat memahami materi yang disampaikan				✓
11.	Ada <i>feed back</i> interaktif pengguna dengan materi yang disampaikan				✓
12.	Terdapat kesimpulan materi yang diuraikan dengan jelas dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini				✓
<b>JUMLAH</b>					48

**Mohon berikan uraian sesuai pendapat, saran dan perbaikan mengenai multimedia interaktif bolokuncoro untuk menyempurnakan:**

Sudah bagus dan bisa dikembangkan lagi

.....

.....

.....

.....

.....

---

**Kesimpulan:**

Setelah mengisi tabel penilaian, di mohon Bapak/Ibu melingkari nomor dibawah ini sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu

1. Tidak dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Validator

  
(Sri Wahjuni, SPd)



### LEMBAR PENILAIAN MULTIMEDIA

#### Identitas Validator

Nama : Sri Wahjuni, S.Pd  
 Pekerjaan : Guru  
 Instansi : TK Negeri Pembina Ker. Jabro. Ska

#### Petunjuk

Lembar penilaian ini digunakan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang komponen yang terdapat dalam multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro. Mohon Bapak/Ibu untuk memberikan tanda centang pada kolom 1,2,3,4 pada setiap pertanyaan. Jika Bapak/Ibu menganggap perlu ada revisi mohon menuliskan langsung pada kegiatan saran perbaikan. Berikut keterangan skala perbaikan:

4 – Sangat Baik

3 – Baik

2 – Cukup Baik

1 – Tidak Baik

#### Instrumen Aspek Multimedia

No.	Aspek	Kriteria			
		1	2	3	4
	<b>TAMPILAN</b>				
1.	Tampilan pembuka untuk menjelaskan isi multimedia				✓
2.	Kesesuaian desain multimedia				✓

3.	Komposisi warna multimedia				✓
4.	Pemilihan jenis, ukuran dan kejelasan huruf didalam multimedia				✓
5.	Tombol navigasi jelas			✓	
6.	Kesesuaian gambar, video dan animasi				✓
7.	Kesesuaian transisi layar				✓
8.	Efek sound sesuai dengan karakter anak paud				✓
9.	Gambar membuat tampilan lebih menarik				✓
10.	Tokoh animasi membuat tampilan lebih menarik			✓	
11.	Ada interaktif yang menyenangkan untuk anak			✓	
<b>REKAYASA PERANGKAT LUNAK</b>					
12.	Maintanable (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)			✓	
13.	Usabilitas (Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)			✓	
14.	Kompatibilitas (Media pembelajaran dapat di instalasi/ dijalankan diberbagai hardware dan software yang ada) di computer atau laptop				✓
15.	Reusabilitas (Sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran untuk di gunakan guru atau user				✓

Mohon berikan uraian sesuai pendapat, saran dan perbaikan mengenai multimedia interaktif bolokuncoro untuk menyempurnakan:

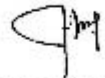
Sebaiknya di tiap tiap tempat ditampilkan gambar tentang apa saja yang ada di dalam tempat-tempat itu. Jangan tidak hanya gambar warna saja.

**Kesimpulan:**

Setelah mengisi tabel penilaian, di mohon Bapak/Ibu melingkari nomor dibawah ini sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu

1. Tidak dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Validator

  
(Sri Widyani, S.Pd.)

## RPPH TK NEGERI PEMBINA SOLO TAHUN AJARAN 2019/2020

Semester/Minggu/Hari ke	: 1 / 4 / 1
Kelompok usia	: 5-6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema	: Cinta tanah air/ kotaku/ tempat tempat bersejarah
Kompetensi Dasar (KD)	: 1.1– 2 .5 – 2 .6 – 2 .9 – 2 .10 – 3 .6 – 4 .6 – 3.7 – 4.7 – 3 .10 – 4 .10.
Materi Kegiatan	: - Mengenalkan lingkungan yang ada di kota Solo
Tujuan Pembelajaran	: - Mengenalkan lingkungan kota Solo - Menyebutkan nama-nama lingkungan kota Solo - Mampu mengurutkan huruf nama lingkungan kota Solo - Mampu menebak nama tempat dengan permainan

Media : Multimedia Pembelajaran Interaktif Bolokuncoro, LCD Proyektor, Speaker

### A. KEGIATAN PEMBUKA

1. Berbaris sebelum masuk ke dalam kelas dan bernyanyi lagu naik kereta api
2. Penerapan SOP pembukaan (Berdo'a dan mengucapkan janji siswa TK negeri pembina jebrea)
3. Berdiskusi tentang lingkungan yang ada di kota Solo

### B. KEGIATAN INTI

1. Guru menampilkan multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro
2. Menghitung jumlah gerbong kereta api yang ada di dalam multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro
3. Menyimak cerita tokoh "Kuncoro" yang ada di dalam multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro
4. Menebak nama gambar yang ada dalam multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro
5. Menebak jumlah gambar multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro
6. Mengeja (*Spelling*) tentang kosa kata yang ada dalam media yang di gunakan
7. Anak bermain game interaktif tebak gambar yang ada di dalam multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro

**C. RECALLING**

1. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan belajar bersama tokoh kuncoro
2. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
3. Mengucapkan janji siswa TK negeri pembina jebres
4. Do'a sebelum pulang

**D. KEGIATAN PENUTUP**

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

**E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Dapat menghargai dan menjaga lingkungan yang ada di kota Surakarta
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan
  - a. Dapat mengetahui nama tempat-tempat bersejarah dan terkenal yang ada di kota Solo
  - b. Dapat menyebutkan nama tempat bersejarah dan terkenal yang ada di kota Solo
  - c. Mampu mengucapkan kata yang telah diperdengarkan

Mengetahui,  
Kepala TK Negeri Pembina

Guru Kelas B

Sri Purwaningsih, S.Pd, M.Pd

Sri Wahjuni, S.Pd

**Hasil Pretes dan Postes Kelas Kontrol**

<b>Siswa</b>	<b>Pos-tes</b>	<b>Pre-tes</b>
S-1	22	14
S-2	26	11
S-3	28	10
S-4	22	12
S-5	30	12
S-6	26	11
S-7	30	12
S-8	22	14
S-9	20	10
S-10	26	10
S-11	28	13
S-12	26	11
S-13	28	13
S-14	26	12
S-15	28	10
S-16	30	10
S-17	24	12
S-18	30	13
S-19	22	10
S-20	30	12
S-21	28	10
S-22	24	11
S-23	24	14
S-24	26	12
S-25	30	11

**Hasil Pretes dan Postes Kelas Eksperimen**

<b>Siswa</b>	<b>Pos-Tes</b>	<b>Pre-Tes</b>
S-1	38	12
S-2	36	12
S-3	34	11
S-4	40	12
S-5	38	11
S-6	40	10
S-7	36	13
S-8	38	14
S-9	34	12
S-10	36	10
S-11	34	11
S-12	38	13
S-13	32	11
S-14	36	10
S-15	32	14
S-16	34	10
S-17	38	11
S-18	36	10
S-19	32	11
S-20	34	10
S-21	32	13
S-22	36	12
S-23	38	12
S-24	36	12
S-25	34	13

**Nama Siswa Kelas Eksperimen**

<b>No.</b>	<b>Nama Siswa</b>
1.	Alya Putri Yulianda
2.	Akira Rahmah Setyawan
3.	Aurellio Rafael Aditya
4.	Arjuno Widodo
5.	Bryan Videlio Prakoso
6.	Callista Yasmine
7.	Cavindra Prawara Arjuna
8.	Dippa Rakhyanputra
9.	Ea Zend Griyadi
10.	Earlyta Arsafa Salsabila
11.	Evangeline Joan Alesia
12.	Haikal Zaky Aqila
13.	Hakairul Nhizam
14.	Jardena Joline
15.	Johan Mahardika Putra P
16.	Keylen Al Ghazali
17.	Kiano Ryu Azala
18.	Kinaura Putri Nur Hakim
19.	Maheswara Surya Jayawadhana
20.	M. Shafi Al Shidqi
21.	Nurlisha Rahmawati
22.	Pandu Adi Wijaya
23.	Raffa Bangkit Ruwandi
24.	Rifkha Audrey Lidyan
25.	Satrio Paku Sadewa



**Nama Siswa Kelas Kontrol**

<b>No.</b>	<b>Nama Siswa</b>
1.	Agatha Wulandari
2.	Aiko Putri Mufida Prasetya
3.	Amarisa Hafi
4.	Anggun Nur Rahma
5.	Aqila Safia Ramadhani
6.	Bobly Decko Junior
7.	Daud Dwi Nugroho
8.	Fatisha Nafiazaman
9.	Fransiska Fatma Eka Kristina
10.	Gagah Purusutomo Shadu
11.	Galang Fahrissa Marcella
12.	Gandewa Jamparing Langit
13.	Geo Asrheza Putra
14.	Hana Restyana
15.	Heyko Batrisya Jadwakarama
16.	Iqbal Abdul Hakim
17.	Mikael Naufal Abinaya
18.	Muhammad Fabian Azka P
19.	Muhammad Ibrahimovie
20.	Muhammad Ramadhan Ruei
21.	Rayyan Amanna Favolosa
22.	Denino Regatha Putra
23.	Janetto Jodda Setyawan
24.	Shela Lutfia Rachmadani
25.	Satya Dicky Cahyanur

### RUBRIK KEMAMPUAN MENYIMAK

Aspek	Indikator	Skor	Rubrik
<p>Jalongo, 2007: Tahap perkembangan anak dalam menyimak</p> <p><b>Dapat melakukan hal yang membutuhkan petunjuk yang lebih banyak</b></p>	1. Duduk rapi, tenang, mendengarkan cerita	1	Anak tidak merespon perintah guru (melakukan aktifitas lain / asyik bermain dengan teman nya).
		2	Anak merespon perintah guru, dan hanya memperhatikan menyimak/ mendengar cerita di awal saja
		3	Anak merespon perintah guru, memperhatikan menyimak/ mendengar Sebagian cerita guru
		4	Anak merespon perintah guru, memperhatikan, menyimak/ mendengar cerita guru dari awal sampai akhir.
	2. Mengeja dan menuliskan kata yang telah di ucapkan	1	Anak belum dapat mengikuti perintah mengeja dan menuliskan kata yang telah di ucapkan dengan benar.
		2	Anak hanya mengikuti perintah mengeja dan belum menuliskan kata yang telah di ucapkan dengan sangat benar.
		3	Anak dapat mengikuti perintah mengeja dan menuliskan kata yang telah di ucapkan dengan cukup/ hampir benar.
			4
<p><b>Dapat mengenali warna dan bentuk dasar</b></p>	3. Dapat menyebutkan beberapa warna dan bentuk yang ada dalam media	1	Anak diam tidak dapat menyebutkan apapun
		2	Anak menyebutkan 1 warna dan bentuk yang ada dalam media
		3	Anak menyebutkan 2 warna dan bentuk yang ada dalam media dengan cukup baik

		4	Anak apat menyebutkan 3 lebih warna dan bentuk sesuai yang ada dalam media dengan sangat baik	
<b>Dapat menunjukan pemahaman mengenai hubungan tempat (di atas, dibawah, di dekat, disamping)</b>	4. Menebak letak tempat yang berada diatas, dibawah, dikanan, di kiri.	1	Anak hanya diam / menebak satu letak tempat yang berada diatas, dibawah, dikanan, di kiri dengan benar/ menebak semua namun tidak ada yang benar.	
		2	Anak hanya dapat menebak dua letak tempat yang berada diatas, dibawah, dikanan, di kiri dengan benar	
		3	Anak hanya dapat menebak tiga letak tempat yang berada diatas, dibawah, dikanan, di kiri dengan benar	
		4	Anak dapat menebak letak tempat yang berada diatas, dibawah, dikanan, di kiri. dengan sangat benar	
		5. Menyebutkan tiga nama-nama gambar, yang ada di dalam cerita yang telah anak simak	1	Anak hanya diam atau anak berusaha menyebutkan nama gambar dengan jumlah 1/2/3/namun semua belum tepat
			2	Anak hanya bisa menyebutkan 1 gambar berdasarkan cerit dengan benar
			3	Anak hanya bisa menyebutkan 2 gambar berdasarkan cerita dengan benar
	4		Anak bisa menyebutkan 3 gambar berdasarkan cerita dengan benar	
	6. Menebak gambar dari kata atau kalimat yang diperdengarkan	1	Anak hanya diam atau anak berusaha menentukan gambar dengan jumlah 1/2/3/namun semua belum tepat	
		2	Anak hanya bisa menebak 1 gambar berdasarkan cerita dengan benar.	
		3	Anak hanya bisa menebak 2 gambar berdasarkan cerita dengan benar	

		4	Anak bisa menebak 3 gambar berdasarkan cerita dengan benar
<b>Mampu membedakan nada (Tinggi, rendah) dan mengerti tangga nada.</b>	7. Mengucapkan kembali (menirukan) hal yang disimak,	1	Anak diam tidak mengucapkan / menirukan kalimat yang telah diperdengarkan oleh guru
		2	Anak mengucapkan / menirukan kalimat yang telah diperdengarkan oleh guru namun kurang baik dan benar
		3	Anak mengucapkan / menirukan kalimat yang telah diperdengarkan oleh guru dengan cukup baik dan benar
		4	Anak mengucapkan / menirukan kalimat yang telah diperdengarkan oleh guru dengan sangat baik dan benar
<b>Mampu menjaga informasi dalam urutan yang benar</b>	8. Mengungkapkan kembali isi cerita berdasarkan materi yang anak simak	1	Anak diam/ geleng kepala tidak menjawab isi cerita berdasarkan materi yang telah anak simak
		2	Anak menjawab namun kurang sesuai dengan isi cerita atau materi yang telah anak simak
		3	Anak menjawab isi cerita berdasarkan materi yang anak simak dengan cukup benar
	9. Anak mengungkapkan perasaannya setelah mempelajari tema atau cerita yang disimak.	4	Anak menjawab isi cerita berdasarkan materi yang anak simak dengan sangat benar
		1	Anak diam tidak merespon
		2	Anak mengungkapkan perasaan tidak senang/ bosan pada tema atau cerita yang telah disimak.
		3	Anak mengungkapkan perasaan cukup senang pada tema atau cerita yang telah disimak

		4	Anak mengungkapkan perasaan sangat senang pada tema atau cerita yang disimak.
	10. Setelah anak mengetahui isi materi tempat-tempat yang bersejarah dan terkenal di solo apa pendapat dia	1	Anak diam tidak mengungkapkan pendapat apapun
		2	Anak kurang mengungkapkan pendapatnya
		3	Anak cukup baik dalam mengungkapkan pendapatnya
		4	Anak mengungkapkan pendapatnya dengan sangat baik

### UJI VALIDITAS

No	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1	0,179	0,323	T
2	-0,013	0,323	T
3	-0,065	0,323	T
4	-0,089	0,323	T
5	0,179	0,323	T
6	-0,045	0,323	T
7	0,435	0,323	V
8	0,207	0,323	T
9	0,720	0,323	V
10	0,205	0,323	T
11	0,528	0,323	V
12	0,290	0,323	T
13	0,162	0,323	T
14	0,693	0,323	V
15	0,559	0,323	V
16	0,505	0,323	V
17	0,236	0,323	T
18	0,639	0,323	V
19	0,621	0,323	V
20	0,607	0,323	V
21	0,275	0,323	T
22	0,339	0,323	V
23	0,621	0,323	V
24	0,424	0,323	V
25	0,628	0,323	V

**Surat Keterangan**

**No. 27 / SKBK / X / 2019**

Surat pernyataan bahwa yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Riena Sri Marwati, S.Pd

NIP : 196405082007012005

Jabatan : Kepala Sekolah TK Budi Karya

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa mahasiwi dibawah ini:

Nama : Luthfia Karimah, S.Pd

Nim : 0108517003

Prodi : S2 Pendidikan Anak Usia Dini

Telah melakukan penelitian tesis di TK Budi Karya, Terhitung Mulai 01 Juli-10 Oktober 2019. Dengan judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Bolokuncoro Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini di Kota Solo. Demikian surat ini dibuat dan digunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, 10 Oktober 2019

Kepala Sekolah  
  
*Riena Sri Marwati*  
R.Pd.



**TAMAN KANAK-KANAK ISLAM SALAMAH**  
DINAS PENDIDIKAN KECAMATAN JEBRES KOTA SURAKARTA  
Alamat : Jl. Sibela Barat 1/1 Rt. 2 Rw. 24 Perum Mojosongo, Jebres, Surakarta (57127)  
Hp. 081548497423. mail : tkislamsalamah@yahoo.com

Surat pernyataan bahwa yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yulia Dewi F., S.Pd AUD

NIP : 196907152008012017

Jabatan : Kepala TK Islam Salamah

Menyatakan bahwa mahasiwi dibawah ini yang bernama:

Nama : Luthfia Karimah, S.Pd

Nim : 0108517003

Prodi : S2 Pendidikan Anak Usia Dini

Telah melakukan penelitian tesis di TK Islam Salamah, dengan judul :  
Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Bolokuncoro Untuk  
Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini di Kota Solo. Terhitung mulai  
01 Juli - 10 Oktober 2019.

Solo, 10 Oktober 2019  
Kepala Sekolah  
  
(Yulia Dewi F., S.Pd)

NIP. 196907152008012017





**PEMERINTAH KOTA SURAKARTA**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**TAMAN KANAK-KANAK NEGERI PEMBINA KEC. JEBRES**  
 Alamat : Jalan Dempo Utara RT 02 RW 14 Mojosongo, Surakarta Telp. (0271) 853011

NPSN : 20347799

NISS : 002036104086

NIS : 000700

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 422/ 042 /TKN.PEM/X/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sri Purwaningsih, S.Pd, M.Pd  
 NIP : 19630503 198603 2 010  
 Jabatan : Kepala Taman Kanak-Kanak  
 Unit Kerja : Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kecamatan Jebres  
 Instansi : Dinas Pendidikan Kota Surakarta

Menerangkan dengan sesungguhnya, bahwa :

Nama : Luthia Karimah  
 NIM : 0108517003  
 Program Studi : S2 Pendidikan Anak Usia Dini  
 Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Balakuncara  
 untuk meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini di Kota  
 Solo  
 Maksud : Yang bersangkutan benar-benar telah melakukan Penelitian Tesis  
 di TK Negeri Pembina Kecamatan Jebres Surakarta, terhitung mulai  
 1 Juli – 10 Oktober 2019

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan  
 sebagaimana mestinya

10 Oktober 2019  
 Kepala TK Negeri Pembina Kec. Jebres  
  
 Sri Purwaningsih, S.Pd, M.Pd  
 NIP. 19630503 198603 2 010

1. Dokumentasi izin observasi dan penelitian kepada lembaga dinas kearsipan dan perpustakaan kota Solo dan Lembaga sekolah yang menjadi tempat penelitian





2. Dokumentasi analisis kebutuhan kepada siswa dan uji coba awal multimedia pembelajaran interaktif bolokuncoro





### 3. Dokumentasi Implementasi Multimedia Pembelajaran Interaktif di kelas eksperimen





#### 4. Dokumentasi di Kelas Kontrol





## 5. Sosialisasi Multimedia Pembelajaran Interaktif Bolokuncoro

