

## Pengembangan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan di TK Harapan Bangsa Desa Toman

Sinta Nopita Sari<sup>1,\*</sup>, Lidia Oktamarina<sup>2</sup>, Muhtarom<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>) Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Jl. Prof. K. H. Zainal Abidin Fikri KM. 3,5.

<sup>\*</sup>) Email corresponding author: [sintatoboalimu14@gmail.com](mailto:sintatoboalimu14@gmail.com)

### Abstrak

Kemampuan membaca permulaan ataupun mengenal huruf abjad pada anak di TK Harapan Bangsa Desa Toman masih sangat rendah karena kurangnya ketersediaan media pembelajaran ataupun alat permainan lainnya dan proses pembelajaran lebih kepada kegiatan menulis, menggunakan buku bergambar dan hanya menggunakan papan tulis. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengembangan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada anak usia dini di TK Harapan Bangsa Desa Toman. Multimedia Interaktif merupakan suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi penggunaannya (user). Pemanfaatan multimedia sangatlah banyak diantaranya untuk media pembelajaran, game, film, medis, militer, bisnis, olahraga, iklan / promosi, dan lain-lain. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model penelitian ADDIE yang dimodifikasi menjadi ADD (*Analysis, Design, Development*). Populasi penelitian ini adalah peserta didik TK Harapan Bangsa Desa Toman. Jumlah sampel uji coba satu-satu (*one to one*) yaitu 5 orang peserta didik dan uji coba kelompok kecil (*small group*) yaitu 10 orang peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media animasi interaktif yang dikembangkan berdasarkan hasil penilaian ahli materi 93% sehingga dinyatakan sangat valid, penilaian validasi Bahasa 94% sehingga dinyatakan sangat valid, penilaian ahli media 92% sehingga berdasarkan hasil peserta didik yang dilakukan dalam bentuk wawancara dan observasi yaitu pada hasil uji coba satu-satu (*one to one*) sebesar 95,2% dan uji coba kelompok kecil (*small group*) memperoleh hasil sebesar 96,5% sehingga pada tahap uji coba keduanya dinyatakan sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada anak di TK Harapan Bangsa Desa Toman ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci:** Pengembangan, Multimedia Interaktif, Membaca Permulaan

### Abstract

*The ability to begin reading or recognizing the letters of the alphabet among children at Harapan Bangsa Kindergarten in Toman Village is still very low due to the lack of availability of learning media or other game tools and the learning process is more about writing activities, using picture books and only using a blackboard. The aim of this research is to find out how the development of Interactive Multimedia affects Early Reading Ability in early childhood at Harapan Bangsa Kindergarten, Toman Village. Interactive Multimedia is a multimedia display designed by a designer so that the display fulfills the function of its use (user). There are many uses for multimedia, including learning media, games, films, medical, military, business, sports, advertising/promotion, etc. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE research model modified to ADD (Analysis, Design, Development). The population of this study were students at Harapan Bangsa Kindergarten, Toman Village. The number of samples for one-to-one trials is 5 students and small group trials are 10 students. The results of this research show that the interactive animation media developed was based on the results of the material expert assessment of 93% so it was declared very valid, the language validation assessment was 94% so it was declared very valid, the media expert's assessment was 92% so it was based on the results of students carried out in the form of interviews and observations, namely in the one-to-one trial results were 95.2% and in small group trials the results were 96.5% so that at the trial stage both were declared very good. It can be concluded that Interactive Multimedia on Beginning Reading Ability in children at Harapan Bangsa Kindergarten in Toman Village is suitable for use in the learning process.*

**Keywords:** Development, Interactive Multimedia, Beginning reading

## PENDAHULUAN

Membaca untuk anak usia dini merupakan salah satu aspek dari kemampuan bahasa yang perlu dikembangkan sejak dini. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan penelitian Khusnul Laely, membaca permulaan merupakan kesanggupan anak dalam membaca gambar untuk mengenal huruf, suku kata, kata yang melambangkannya sehingga dapat membaca kata demi kata dalam kalimat yang sederhana (Laely, 2013). Kemampuan membaca permulaan ini sangat banyak membutuhkan stimulasi dari orang tua maupun guru di sekolah. Menurut Suhartono dalam Sujarwo, membaca permulaan dapat diartikan suatu tahap awal yang dilakukan oleh anak untuk memperoleh kecakapan dalam membaca. Kemampuan atau keterampilan mengenal tulisan sebagai lambang atau simbol bahasa, sehingga anak dapat menyuarakan tulisan tersebut (Sujarwo, 2016). Tahapan membaca permulaan anak dimulai dari mengenal huruf terlebih dahulu. Hal ini ditunjukkan dengan penelitian Salmiati, membaca awal anak belajar menguasai huruf vocal dan konsonan serta bunyinya. Anak belajar bahwa “i” memberikan suara “i” huruf “b” memberikan suara “b”, sebagainya. Selanjutnya anak mulai menggabungkan bunyi “b” dengan “i” menjadi suara “bi”, bunyi “n” dengan “a” menjadi “na”, dan seterusnya. Baru kemudian anak mampu menggabungkan suku kata menjadi kata, misalnya “bi” dengan “ru” menjadi “biru” (Salmiati, 2018). Materi pembelajaran PAUD amat variatif. Ada yang berpendapat yang menyatakan Bahwa PAUD hanya mengembangkan logika, berpikir, dan berkreasi, ada pula yang menyatakan Bahwa PAUD juga mempersiapkan anak untuk belajar berhitung, membaca, dan menulis, ada pula yang menyatakan Bahwa materi pembelajaran yang bebas, yang terpenting PAUD mengembangkan aspek moral agama, emosional, sosial, fisik motorik, kemampuan bahasa, seni, dan intelektual. Salah satu kemampuan yang

harus dimiliki anak usia dini adalah mengenal huruf arab atau huruf hijaiyah. Menurut Ahmad Susanto, kemampuan mengenal huruf untuk pendidikan anak usia dini yaitu anak belajar mengenal huruf dan bunyinya dari konteksnya dari bahasa yang digunakan. Anak diarahkan untuk mengidentifikasi bentuk dan bunyinya. Jadi anak belajar menyeluruh menuju ke konsep yang khusus (Susanto, 2011).

Anak membutuhkan suasana yang sesuai untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan sebelum memasuki pendidikan selanjutnya. Demikian juga anak harus diberikan pendidikan yang selayaknya sesuai dengan usianya, karena penting bagi pendidikan memberikan stimulus pra sekolah. Sebuah lembaga pendidikan yang tepat bagi anak usia dini adalah Taman Kanak-kanak (TK). Salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun.

Dalam aspek perkembangan anak usia dini, kemampuan membaca permulaan anak usia dini merupakan aspek yang juga sangat penting dalam masa perkembangannya, sehingga perlu dikembangkan dengan pemberian rangsangan ataupun stimulus melalui berbagai media pembelajaran. Hal ini terlihat dari hasil penelitiannya Suherman dan Mumuy dkk bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Flash CS6 untuk membaca permulaan anak usia 5-6 tahun terlihat lebih efektif dalam pembelajaran setiap siklusnya. Keterampilan membaca permulaan melalui penggunaan Adobe Flash pada PAUD Pelita Hati mengalami peningkatan dengan baik, demikian juga guru dituntut lebih meningkatkan kualitas atau skill yang dimiliki untuk menerapkan dalam pembelajaran atau kegiatan belajar. Salah satunya yaitu memilih media pembelajaran yang dapat membuat anak nyaman dalam mengikuti pembelajaran. Hasil penelitian ini menguatkan pendapat Levy, dkk bahwa pola perkembangan

kemampuan membaca sesuai dengan perkembangan usia anak (Suherman et al, 2018).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di TK Harapan Bangsa Desa Toman, kemampuan membaca permulaan anak yang berjumlah 16 anak terdiri dari 6 laki-laki dan 10 perempuan terlihat masih belum sesuai dengan tingkat pencapaian anak dalam aspek perkembangan bahasa yaitu membaca, yang di tandai dengan rendahnya kemampuan anak dalam membaca permulaan dikarenakan anak belum mampu untuk menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, anak tidak memahami arti kata dalam cerita, kemudian anak juga belum mampu menyebutkan huruf awal dari namanya sendiri dan juga anak belum bisa menuliskan nama sendiri.

Seharusnya anak usia 5-6 tahun di dalam indikator membaca permulaan menurut peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Peserta didik usia 5-6 tahun pada lingkup keaksaraan yaitu sudah bisa 1) menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, 2) memahami arti kata dalam cerita, 3) menyebutkan suara huruf awal dari nama sendiri, 4) menuliskan nama sendiri, 5) membaca nama sendiri, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya, 6) memahami hubungan antara bunyi dan dan bentuk huruf, 7) menyebutkan kelompok gambar yang memiliki huruf/bunyi awal yang sama. Sedangkan pendapat Maryatun & Lestari menjelaskan bahwa indikator pembelajaran membaca permulaan pada peserta didik ada tiga yaitu: kelancaran dalam membaca permulaan dari kata yang diucapkan peserta didik tidak terpotong seperti penulisan semangka dibaca semangka bukan di baca se-mangka tidak terputus, ketentuan pelafalan dalam membaca terucap dengan jelas, dan kejelasan nada dalam membaca permulaan

perlu dinamika (lemah dan keras) (Permendikbud, 2009).

Hal ini terlihat kemampuan membacanya belum maksimal dalam hal mengenali simbol huruf dan melafalkan huruf, selain itu juga anak masih belum mampu untuk menguasai sistem atau aksara dengan benar. Dalam hal ini terlihat pada saat pembelajaran anak masih bingung menyebutkan huruf yang ditunjukkan oleh gurunya. TK menekankan pada dasar pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini dalam aspek nilai moral&agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Perkembangan pada masa awal ini menjadi penentu untuk perkembangan anak ditahap selanjutnya. Maka dari itu pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membentuk anak yang berkualitas sesuai dengan tahapan yang dilalui, sehingga anak dapat berkembang sesuai tahapan usianya.

Mengingat kemampuan membaca permulaan anak yang masih rendah, kondisi seperti ini terjadi karena tingkat kemampuan setiap anak itu berbeda-beda untuk mengenal huruf. Guru membutuhkan media untuk menstimulus perkembangan anak untuk menyampaikan materi pembelajaran. Oleh sebab itu, kemampuan membaca permulaan sangat penting dikembangkan kepada anak sehingga dalam pelaksanaannya membaca harus dilakukan secara menarik, bervariasi, menyenangkan dan tidak monoton agar semua anak tidak bosan dengan kegiatan belajar membaca. Hadirnya suatu media pembelajaran disini sangat diperlukan guna proses pembelajaran karena dengan menggunakan media anak akan lebih mudah memahami sesuatu saat belajar. Hal ini sependapat dengan penelitian Andriyani, Happy Indira Dewi dan Zulfitria yang menyatakan bahwa multimedia dan animasi interaktif memiliki pengaruh terhadap keterampilan membaca permulaan siswa (Andriyani et al, 2018).

Oleh karena itu guru harus memiliki media pembelajaran yang sesuai untuk kegiatan membaca permulaan pada anak usia dini. Banyak media pembelajaran yang

digunakan untuk anak usia dini, dalam meningkatkan dan mengembangkan kemampuan membaca permulaan maka, peneliti menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif sebagai media yang akan di teliti terhadap kemampuan membaca permulaan anak. Melalui multimedia interaktif terhadap kemampuan membaca mempunyai hal penting dan menarik dalam suatu aspek bahasa. Karena bagi perkembangan anak penggunaan multimedia interaktif yang tepat dalam setiap pembelajaran berdampak positif terhadap kualitas pembelajaran, indikasinya terlihat dari peningkatan motivasi, antusiasme, dan pemahaman peserta didik. Sependapat dengan hasil penelitian Atmawarni, yang menyatakan bahwa multimedia interaktif memiliki pengaruh terhadap keterampilan membaca permulaan anak usia dini (Atmawarni, 2011). Selain itu ada beberapa keunggulan multimedia interaktif, yaitu dapat merangsang pemikiran, perasaan, kekhawatiran dan keinginan siswa sehingga mendorong proses pembelajaran lebih interaktif dan komunikatif dan dapat meningkatkan pengalaman belajar.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka peneliti bermaksud mengadakan penelitian dengan multimedia interaktif sebagai sarana untuk melihat apakah media tersebut mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini. Maka peneliti tertarik untuk memilih fokus dengan melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan di TK Harapan Bangsa Desa Toman”.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di Tk Harapan Bangsa yang beralamat di Desa Toman, Kecamatan Tulung Selapan, Kabupaten Ogan Komering Ilir, Provinsi Sumatera Selatan 30139. Penelitian ini dilakukan menggunakan jenis penelitian *Research and development* atau penelitian

pengembangan. *Research and development* adalah metode penelitian yang dipakai untuk menghasilkan suatu produk tertentu, serta menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2021). Produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah Multimedia Interaktif terhadap kemampuan membaca permulaan.

Tahap pengembangan *Multimedia Interaktif* ini dilakukan dengan menggunakan model ADD yang terdiri dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan) (Suryani, 2016). Menurut Langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap. Namun untuk penyebaran media dilakukan secara terbatas, dikarenakan terdapat kendala salah satunya waktu, tenaga, dan biaya. Multimedia Interaktif yang dihasilkan dari pengembangan yang dibuat tidak disebarluaskan ke sekolah-sekolah.

Menurut Conny R. Setiawan penelitian pengembangan adalah untuk mengembangkan produk dan mengukur kualitas produknya. Produk bisa dikatakan berkualitas apabila produk tersebut telah praktis dan valid. Oleh karena itu perlu untuk dilakukan uji coba kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. *Research and Development (R&D)* juga tujuan utamanya tidak keluar dari lingkup yaitu untuk menguji kepraktisan dan kevalidan pada produk tersebut, yang dimana dari penelitian pengembangan yakni untuk menghasilkan suatu produk melalui proses menguji atau memverifikasi sehingga menghasilkan produk yang valid, praktis dan efektif (Setiawan, 2007).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **HASIL**

#### **a. Uji coba Satu-satu (*One to one*)**

Setelah melakukan penilaian validasi, pada tahap selanjutnya dilakukan penilaian pada tahap *one to one*. Tahap ini peneliti melakukan penelitian di TK Harapan Bangsa desa Toman yang

melibatkan anak usia 5-6 Tahun atau TK B sebanyak 5 anak usia dini. Selain itu, pada tahap ini peneliti hanya berperan sebagai pendamping dan *observer*. Kemudian, peneliti menjelaskan cara penggunaan dan pemakaian sebagai panduan kepada guru atau orang dewasa agar dapat mendampingi anak saat menggunakan media multimedia interaktif yang ada pada *Smartphone* tersebut.

Pada saat sebelum menggunakan media multimedia interaktif anak terlihat mulai penasaran dan ingin tahu bahkan sampai saat menggunakan anak terlihat sangat terkejut dan senang ketika melihat animasi di dalamnya. Dengan adanya media multimedia interaktif, hal tersebut karena dengan adanya kemunculan kemunculan animasi berupa gambar anak-anak, buah buahan, dll. Mereka senang ketika di tampilan animasi dan ikut menyebutkan ketika animasi di dalam multimedia interaktif bersuara. selama ini mereka hanya belajar kosa kata pemulaan menggunakan buku bergambar atau objek 2D atau tidak nyata. Anak-anak bahkan ingin diputar video nya secara berulang-ulang. Multimedia interaktif berhasil menarik perhatian anak sebagai media yang memperkenalkan kosa kata 3 bahasa mulai dari mengenalkan nama buah baik dalam Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, maupun Bahasa Arab. mengenalkan bentuk, warna, dan ciri-ciri. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung skor validitas:

Rumus yang digunakan untuk menghitung hasil uji coba satu-satu (*One to one*)

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

Keterangan:

P = Persentase (%)

f = Jumlah skor total

n = Jumlah skor maksimal/ideal

Tabel 1. Hasil uji coba skala satu-satu (*One to one*)

No	Nama murid	Nilai
1	BA	$P = \frac{53}{55} \times 100\%$ = 96%
2	BN	$P = \frac{51}{55} \times 100\%$ = 92%
3	NA	$P = \frac{53}{55} \times 100\%$ = 96%
4	RA	$P = \frac{53}{55} \times 100\%$ = 96%
5	MA	$P = \frac{52}{55} \times 100\%$ = 94%
Jumlah		95,2%

Tabel 2. hasil uji coba satu-satu tingkat kepraktisan

N o	Nama murid	Jumla h	Tingkat kepraktis an	Katego ri
1	BA	53	96%	Sangat baik
2	BN	51	92%	Sangat baik
3	NA	53	96%	Sangat baik
4	RA	53	96%	Sangat baik
5	MA	52	94%	Sangat baik
Jumla h		262	95,2%	Sangat baik

Data yang diperoleh dari hasil uji coba skala satu-satu maka hasil analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa respon anak usia dini terhadap Media Multimedia Interaktif terhadap kemampuan membaca permulaan. Pada uji skala satu-satu memiliki persentase 95,2%, sehingga didapatkan hasil dengan kriteria “sangat baik”.

Berdasarkan hasil tahap uji coba satu-satu (*one to one*) yang diujicobakan pada 5 anak, dapat disimpulkan Media Multimedia Interaktif terhadap kemampuan membaca permulaan sangat baik sesuai indikator yang jadi penilaian disaat observasi sebagai berikut: 1). Kemampuan anak dapat menyebutkan nama-nama buah-buah . 2). Kemampuan anak menyebutkan warna dan ciri-ciri dari tampilan objek. 3). Kemampuan anak menirukan Bahasa asing dari nama-nama objek pada video. 4). Kemudahan bagi anak. 5). Perhatian bagi anak. 6). Bermakna bagi anak. 7). Menyenangkan bagi anak. Selain itu, maka dengan adanya saran beserta masukkan, sehingga nanti dilakukan perbaikan pada tahap selanjutnya untuk Uji coba skala kecil (*Small group*).

### b. Uji coba Skala Kecil (*Small group*)

Setelah melakukan uji coba pada tahap *one to one*, pada tahap selanjutnya dilakukan penilaian pada uji tahap *small group*. Tahap ini peneliti mengujicobakan Media Multimedia Interaktif terhadap kemampuan membaca permulaan kepada 10 orang anak berusia 5-6 tahun yang ada di TK Harapan Bangsa Desa Toman. Sama halnya dengan tahapan sebelumnya, peneliti juga berperan sebagai pendamping atau *observer*. Kemudian, peneliti menjelaskan cara penggunaan dan pemakaian sebagai panduan kepada guru atau orang dewasa agar dapat mendampingi anak saat menggunakan Media Multimedia Interaktif terhadap kemampuan membaca permulaan yang ada di *handphone* tersebut.

Pada saat tahapan uji coba *one to one*, sebelum memulai bermain anak

terlihat sibuk dengan kegiatannya masing-masing, namun setelah diajak untuk bermain anak sangat terlihat tertarik dan penasaran dengan media Multimedia Interaktif yang ditampilkan. Reaksi anak yang hampir sama pada tahap sebelumnya, namun yang berbeda adalah anak selalu meminta untuk mengulangi video Media Multimedia Interaktif secara berulang kali bahkan lebih dari lima kali setiap anaknya. Hal tersebut membuktikan bahwa media ini membuat anak terpacu dan bersemangat untuk bermain sambil belajar melalui Media Multimedia Interaktif terhadap kemampuan membaca permulaan yang digunakan. Data hasil penelitian observasi anak dapat dilihat pada tabel 4.16 sebagai berikut:

Rumus yang digunakan untuk menghitung skor uji coba kelompok kecil (*small group*)

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

Keterangan:

P = Persentase (%)

f = Jumlah skor total

n = Jumlah skor maksimal/ideal

Tabel 3. Hasil tahap uji coba kelompok kecil (*Small Group*)

No	Nama murid	Nilai
1	MH	$P = \frac{52}{55} \times 100\%$ = 94%
2	NR	$P = \frac{52}{55} \times 100\%$ = 94%
3	MF	$P = \frac{53}{55} \times 100\%$ = 96%
4	BA	$P = \frac{54}{55} \times 100\%$ = 98%
5	MH	$P = \frac{51}{55} \times 100\%$ = 92%

6	RR	$P = \frac{53}{55} \times 100\%$ = 96%
7	MA	$P = \frac{52}{55} \times 100\%$ = 94%
8	MQ	$P = \frac{54}{55} \times 100\%$ = 98%
9	RI	$P = \frac{54}{55} \times 100\%$ = 98%
10	NM	$P = \frac{54}{55} \times 100\%$ = 98%
Jumlah		96,5%

Tabel 4. hasil uji coba kelompok kecil tingkat kepraktisan

N o	Nama murid	Jumla h	Tingkat kepraktis an	Katego ri
1	MH	52	94%	Sangat baik
2	NR	52	94%	Sangat baik
3	MF	53	96%	Sangat baik
4	BA	54	98%	Sangat baik
5	MH	51	92%	Sangat baik
6	RR	53	96%	Sangat baik
7	MA	52	94%	Sangat baik
8	MQ	54	98%	Sangat baik

9	RI	54	98%	Sangat baik
10	NM	54	98%	Sangat baik
Jumla h		531	96,5%	Sangat baik

Data yang diperoleh dari hasil uji coba kelompok kecil diatas maka hasil analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa respon anak usia dini terhadap Media Multimedia Interaktif pada uji coba kelompok kecil mendapatkan persentase sebesar 96,5%, sehingga didapatkan hasil dengan kriteria “sangat baik”.

Dari hasil tahap uji coba kelompok kecil (*small group*) yang diujicobakan pada 10 orang anak, dapat disimpulkan Media Multimedia Interaktif sangat praktis dan sesuai indikator yang yang ingin dicapai pada saat melakukan penelitian yaitu: 1). Kemampuan anak dapat menyebutkan nama-nama buah-buah . 2). Kemampuan anak menyebutkan warna dan ciri-ciri dari tampilan objek. 3). Kemampuan anak menirukan Bahasa asing dari nama-nama objek pada video. 4). Kemudahan bagi anak. 5). Perhatian bagi anak. 6). Bermakna bagi anak. 7). Menyenangkan bagi anak. Dapat disimpulkan bahwasannya penggunaan Media Multimedia Interaktif ini memiliki kriteria yang sangat praktis untuk anak usia (5-6) tahun dan dapat dilihat dari setiap kegiatan yang sudah sesuai dengan indikator yang digunakan yaitu kemampuan anak terhadap membaca permulaan.

### c. Kegiatan inti

1. Hari pertama anak mengenal huruf-huruf abjad dari A-Z dengan bahan yang sudah disiapkan, kemudian anak belajar menebalkan huruf A-Z dikertas yang sudah disiapkan.
2. Hari kedua anak belajar mengenal tulisan dan belajar mengenal kalimat sederhana.

3. Hari ketiga anak kembali dikenalkan dengan huruf-huruf abjad kemudian anak diberi tugas untuk menyusun kartu huruf yang telah di acak.
4. Hari keempat anak belajar mengenal kalimat sederhana dengan 3 bahasa dan juga belajar membaca kata yang ditampilkan di media.
5. Hari kelima anak belajar menebalkan huruf dari kalimat buah dan belajar mengenal symbol.
6. Hari keenam anak senam bersama kemudian belajar mengeja nama buah
7. Hari ketujuh anak belajar mengenal buah-buahan yang awalan huruf nya sama kemudian anak belajar menulis nama buah yang awalan hurufnya sama.

## PEMBAHASAN

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan” ini bertujuan untuk menghasilkan media Pengembangan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada anak usia 5-6 tahun di TK Harapan Bangsa Desa Toman yang valid dan sangat baik. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau yang dikenal dengan *Research and Development* yang dilakukan secara prosedural dan terstruktur serta sistematis. Adapun model pengembangannya yang dipakai adalah ADDIE yang terdiri dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Penelitian ini difokuskan pada penelitian dengan 3 tahap saja yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, dikarenakan terdapat kendala salah satunya waktu, tenaga, dan biaya.

Pada tahapan Analisis, peneliti menganalisis kebutuhan terhadap perkembangan pada anak berusia 5-6 tahun dan menganalisis Kurikulum serta Materi. Pada kegiatan analisis kebutuhan dilakukan di TK Harapan Bangsa Desa Toman Pengembangan Multimedia Interaktif

Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada anak usia 5-6 tahun sangat memudahkan serta membantu dalam sebuah pembelajaran yang ada di TK. Observasi juga dilakukan dengan mencari tahu mengenai media pembelajaran apa saja yang digunakan untuk menunjang dalam pembelajaran membaca permulaan. Mengenai data yang telah diperoleh dari kegiatan observasi dari TK Harapan Bangsa Desa Toman tersebut dideskripsikan yakni:

1. Kurikulum 2013 sudah diterapkan dalam pembelajaran
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mengenalkan bahasa permulaan masih dengan media konvensional seperti buku, gambar dan papan tulis yang membuat anak cepat bosan dalam menyimak materi dan juga menjadikan sikap anak lebih pasif karena kurang menarik.
3. Keterbatasan media yang dimiliki oleh TK serta kurangnya inovasi guru terutama dalam hal teknologi untuk membuat media pembelajaran yang menarik bagi anak, maka perlu visualisasikan untuk materi dalam pembelajaran untuk anak terutama anak usia dini.

Kemudian untuk analisis kurikulum, peneliti menentukan materi berdasarkan kajian kurikulum 2013 yaitu multimedia interaktif terhadap kemampuan membaca permulaan sesuai dengan Permendikbud Nomor 146. Kompetensi inti, Kompetensi dasar dan Indikatornya.

1. Kognitif: kemampuan anak dalam mengenali bentuk huruf, bentuk kalimat.
2. Bahasa: kemampuan anak dalam melaksanakan perintah sederhana sesuai aturan dan dapat menceritakan Kembali secara sederhana.

Selanjutnya, pada tahapan desain media, peneliti melakukan perancangan video yaitu pertama, memilih topik

bahasan, Perumusan tema dalam kegiatan ini harus dilaksanakan analisis mengenai bagaimana konsep kegiatan ini dikembangkan agar untuk disajikan sebagai video. Kedua, menetapkan kategori, antara lain desain yang menarik seperti gambar disertai tulisan yang jelas, dan mudah dipahami oleh anak dalam proses belajar mengajar video seharusnya dirancang atau disusun dengan menggunakan kategori-kategori sesuai dengan sumber belajar yang digunakan. Terakhir, menyusun desain awal, yang terdiri dari merancang cover multimedia interaktif, isi multimedia interaktif.

Tahap pengembangan (*Development*) yaitu dengan melakukan validasi ahli yang melibatkan 3 orang ahli meliputi validasi materi, validasi bahasa, validasi media. Dinyatakan sangat valid sesuai validasi yang telah dilakukan pada tahap pengembangan yaitu validasi 3 orang ahli yaitu, ahli materi memiliki persentase hasil dengan jumlah 93% yang dikategorikan “sangat valid”. Ahli bahasa memiliki persentase hasil dengan jumlah 94% yang dikategorikan “sangat valid”. Ahli media memiliki persentase hasil dengan jumlah 92% yang dikategorikan “sangat valid”.

Selanjutnya, pada tahap pengembangan media, terdiri dari beberapa tahap yaitu: pengembangan produk, validasi ahli, uji coba satu-satu (*one to one*), uji coba kelompok kecil (*small group*). Pengembangan produk bertujuan untuk menguji cobakan produk yang dibuat melalui proses validasi, revisi dan uji coba ke lapangan. Selanjutnya untuk validasi ahli, pada pengembangan media Multimedia Interaktif, peneliti melibatkan 3 orang ahli meliputi validasi materi yaitu Ibu Indah Dwi Sartika, M.Pd, validasi Bahasa yaitu Ibu Elinda Novriana, M.Pd, validator media yaitu Bapak Muhamad Kadafi, M.Kom. Hal ini selaras dengan yang dikatakan oleh Juniar dkk, bahwa proses validasi produk dilakukan oleh validator dalam hal ini dosen atau para ahli

yang telah berpengalaman menilai suatu produk baru (Juniar et al, 2014).

Validasi materi memiliki 9 indikator penilaian yaitu aspek kurikulum dan aspek penyajian materi, memiliki persentase hasil dengan jumlah 93% yang dikategorikan “sangat valid”. Validasi Bahasa memiliki 5 indikator penilaian yaitu aspek lugas, aspek komunikatif, dan aspek kesesuaian dengan kaidah Bahasa, memiliki persentase hasil dengan jumlah 94% yang dikategorikan “sangat valid”. Validasi media/desain memiliki 10 indikator penilaian yaitu aspek desain tampilan dan aspek Aksestabilitas memiliki persentase hasil dengan jumlah 92% yang dikategorikan “sangat valid”. Sehingga, dapat diujicobakan karena layak dengan melakukan revisi sesuai saran yang diberikan. Adapun beberapa masukan beserta saran yang telah diberikan oleh para ahli yaitu Tambahkan dengan menggunakan bahasa Arab dan Inggris.

Adapun beberapa bahasan yang dipilih yang dipilih untuk pengembangan media Multimedia Interaktif terhadap kemampuan membaca permulaan ini yaitu: 1). Kosa Kata Buah, 2) Kata Kerja. Dengan tujuan dari sebuah media pembelajaran ini agar perlu diperhatikan sebagai berikut: 1). Pengguna bisa dengan mudahnya menyebutkan juga belajar kosa kata baru menggunakan 3 bahasa yaitu bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Bahasa Arab. 2). Pengguna bisa menyebutkan inisial abjad dan nama objek dalam Bahasa Indonesia dan Inggris. 3). Pengguna dapat dengan mudah menggabungkan kalimat yang ditampilkan. Sesuai dengan pendapat (Ikawati, 2013) merupakan komponen yang penting dari perkembangan baca tulis anak usia dini. Anak perlu mengetahui atau mengenal dan memahami huruf abjad untuk menjadi pembaca yang mandiri dan lancar. Anak-anak yang bisa mengenal dan menyebutkan huruf-huruf abjad akan terlatih Ketika membaca kata demi kata dalam suatu tulisan (Ikawati, 2014).

Setelah melakukan tahap validasi ahli, maka selanjutnya adalah tahap uji

coba satu-satu (*one to one*) pada 5 orang anak yang berusia 5-6 tahun di TK Harapan Bangsa Desa Toman. Kemudian dilihat dari tingkat kepraktisan data hasil uji coba yang di dapatkan adalah nilai rata-rata sebesar 95,2% yang dikategorikan “sangat baik”. setelah tahap uji coba satu-satu (*one to one*) yang terbukti sangat baik, maka dilanjutkan ke tahap uji coba kelompok kecil (*small group*) yang diujicobakan kepada 10 orang anak yang berusia 5-6 tahun di TK Harapan Bangsa Desa Toman. Kemudian, dari data yang didapatkan adalah nilai rata-rata sebesar 96,5% yang dikategorikan “sangat baik”. Terlihat dari reaksi anak-anak saat melakukan uji coba pada media, anak-anak sangat antusias, penasaran dan tertarik pada media dengan adanya objek yang ditampilkan. Mereka terlihat senang serta mampu menyebutkan warna serta ciri-ciri pada objek yang ditampilkan, dan bahkan mampu menyebutkan nama kosa kata buah dalam Bahasa Indonesia, Inggris dan Arab.

Berdasarkan dari hasil data yang telah didapatkan dan dianalisis sebelumnya, bahwa media Multimedia Interaktif ini berhasil sesuai dengan hasil observasi dari kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam kemampuan membaca permulaan, yang telah dikategorikan “sangat valid dan sangat baik” untuk digunakan dalam mengenalkan membaca permulaan pada anak usia dini.

Penelitian dan pengembangan media Multimedia Interaktif ini tidaklah sempurna, berikut ini ada beberapa kelebihan dan kekurangan dari Multimedia Interaktif. Adapun kekurangannya adalah biaya yang relative mahal pada tahap pertama pembuatan media pembelajaran, kurangnya perhatian dari pemerintah dalam pembelajaran menggunakan multimedia interaktif pada daerah tertentu, sekolah harus menyediakan tablet dan juga menggunakan proyektor dan sinyal harus stabil ketika menampilkan media tersebut (Nugraha et al, 2020). Adapun kelebihanannya diantaranya yaitu ; lebih interaktif dan inovatifnya system pembelajaran, dalam mencari terobosan

pembelajaran pendidik dituntut untuk inovatif dan kreatif setiap saat, mampu menggabungkannya antara video atau animasi gambar, music, audio, gambar, serta teks pada satu kesatuan yang saling mendukung serta juga melengkapi supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai, materi mampu divisualisasikan dengan baik dimana selama ini sulit diterangkan jika penjelasannya hanya dengan metode ceramah atau menggunakan alat peraga konvensional (Swara, 2020).

## KESIMPULAN

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari peneliti dan pengembangan ini pada anak usia 5-6 Tahun di TK Harapan Bangsa Desa Toman” dan dilakukan sesuai rangkaian penelitian mulai dari tahap data yang dilakukan pada peneliti dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan”. Maka dari itu disimpulkan proses Pengembangan Multimedia Interaktif terhadap kemampuan membaca permulaan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*) yaitu dengan menganalisis Kebutuhan, kurikulum dan juga materi yang ada di TK Harapan Bangsa Desa Toman. Tahap Perencanaan (*Design*) yaitu dengan mendesain multimedia interaktif, desain gambar depan menggunakan cover yang menggambarkan sebuah papan tulis, mendesain multimedia interaktif menggunakan aplikasi cap cut dan konversi mp3 berukuran 1080 X 720. Tahap Pengembangan (*Development*) yaitu dengan melakukan validasi ahli yang melibatkan 3 orang ahli meliputi validasi materi, validasi Bahasa, dan validasi media. Selanjutnya setelah melakukan revisi sesuai masukan dari validator yaitu melakukan uji coba satu-satu (*one to one*), dan uji coba kelompok kecil (*small group*). Dinyatakan sangat valid sesuai validasi yang telah dilakukan pada tahap pengembangan yaitu validasi dengan 3

orang ahli yaitu, ahli materi memiliki persentase hasil dengan jumlah 93% yang dikategorikan “sangat valid”. Ahli Bahasa memiliki persentase hasil dengan jumlah 94% yang dikategorikan “sangat valid”. Ahli media memiliki persentase hasil dengan jumlah 92% yang dikategorikan “sangat valid”.

2. Dilihat dari tingkat kepraktisan data yang diperoleh dari hasil uji coba skala satu-satu (*one to one*) dan uji coba skala kecil (*small group*) maka hasil analisis data tersebut dapat disimpulkan Bahwa respon anak usia dini terhadap Media Animasi Interaktif Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada uji coba skala satu-satu memiliki persentase 95,2%, sehingga dapat hasil dengan kriteria “sangat baik”. Sedangkan pada uji coba kelompok kecil (*small group*) maka analisis data tersebut dapat disimpulkan Bahwa respon anak usia dini terhadap Multimedia Interaktif pada uji coba kelompok kecil mendapat persentase 96,5%, sehingga dapat hasil dengan kriteria “sangat baik”.

Sehingga, dapat disimpulkan bahwasannya produk pengembangan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada anak usia 5-6 Tahun di TK Harapan Bangsa Desa Toman ini efektif untuk digunakan.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada semua orang yang telah membantu saya dalam penulisan artikel ini, karna tanpa bantuan kalian artikel ini tidak mungkin terbentuk seperti ini, dan terima kasih kepada tempat penelitian saya, lalu bertertima kasih ke tempat instansi saya yaitu Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Anddriyani, Happy Indira Dewi dan Zulfitri. (2020). *Penggunaan Multimedia dan Animasi Interaktif Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa*, *Jurnal Instruksional*, Vol.1, No.2, April 2020.hlm.173
- Atmawarni. (2011). *Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran Yang Inovatif di Sekolah*, *jurnal ilmu sosial – fakultas isipol uma*, Vol. 4, No. 1, April 2011.
- Conny R. Setiawan. (2007). *Catatan Kecil Tentang Penelitian dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ikawati, E. (2013). *Upaya meningkatkan minat baca pada anak usia dini Logaritma*: Bandung.
- Juniar, ddk. (2014). *Pengembangan Perangkat Asesment Berbasis Keterampilan Generik Sains (KGS) Pada Mata Kuliah Praktikum Kimia Fisik II*, *Jurnal Pendidikan Kimia*, Universitas Negeri Makassar.
- Khusnul Laely. (2013). *Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penerapan Media Kartu Gambar*, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 7 Edisi 2.
- Nugraha, M.S. Lutfi.,A. A. Hunaifi.,& R. Damariswara. (2020). *Pengembangan Multimedia Peredaran Darah Manusia Pembelajaran. Seminar Nasional Pendidikan*. UN PGRI Kediri.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan.

Salmiati, Penerapan Media Flash Card dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Kelompok A PAUD di kabupaten Aceh Besar, *Jurnal Buah Hati*, Vol. 5 No. 2, 2018, hlm. 121.

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Cetakan 3; Yogyakarta: Alfabeta.

Suherman, Muhdiah, Mumuy. (2018). *Sistem Interaktif Membaca permulaan Bagi Anak Usia Dini*. *Jurnal Ilmiah ILKOM*, Vol. 8.No.1.2087-1716

Sujarwo. (2016). *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Video Compct Disc pada Anak Usia 5- tahun*, *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, Vol. 3 No. 1, 2016, hlm.30

Suryani. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis IT*. Cetakan 2; Malang: Alfabeta.

Swara, G. Y. (2020). Pemanfaatan Visualisasi 3d Pada Multimedia Interaktif Dalam Pengenalan Penyakit Demam Berdarah. *Jurnal Teknoif* ISSN: 2338-2724 e-ISSN: 2598-9197. Vol. 8 No. 1 April 2020. Institut Teknologi Padang.