



Pengembangan Multimedia Interaktif Sub Tema Transportasi di Taman Kanak-Kanak

Nora Agustina✉

¹ Universitas Baturaja
Email: Fitrivania@gmail.com

Kata Kunci

*Kognitif, Multimedia
interaktif, Pengembangan*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan multimedia pembelajaran Interaktif yang valid, praktis, dan memiliki efek potensial terhadap hasil belajar pada aspek kognitif di taman kanak-kanak Sandhy Putra Baturaja OKU. Model yang digunakan adalah model desain pengembangan produk *Rowntree* dan evaluasi produk digunakan model evaluasi formatif *Tessmer*. Hasil penelitian menunjukkan *prototype* yang ke tiga merupakan desain yang valid dan praktis ketika digunakan dalam pembelajaran dengan 80% (18 murid) mengikuti proses pembelajaran dengan sangat baik, 20% (2 orang murid) mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

PENDAHULUAN

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 menggariskan bahwa PAUD diselenggarakan dengan berbagai bentuk dan program. TK adalah sebagai salah satu bagian dari PAUD yang berada di jalur sekolah, upaya pembinaan yang diberikan kepada siswa dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan hal ini diharapkan dapat membantu berkembangnya pertumbuhan jasmani dan rohani.

Perkembangan kognitif menjadi sangat penting siswa akan dihadapkan kepada persoalan-persoalan yang menuntut kemampuan berfikir. Hal ini didukung oleh Garis-garis Besar Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-kanak. Karena proses pembelajaran merupakan suatu proses yang bersifat komunikasi dan hal ini berlangsung dalam suatu sistem maka secara tidak langsung media pembelajaran memiliki peran dan kedudukan yang penting dalam proses pembelajaran itu sendiri.

Menurut Sagala (2011:1) pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu sebagai pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup.

Berdasarkan observasi awal peneliti yang dilaksanakan pada tanggal 20 November 2013 di beberapa Taman Kanak-kanak di Baturaja Kecamatan Ogan Komering Ulu, bahwa guru masih menggunakan sistem pembelajaran konvensional dengan terpusat pada guru, yaitu penggunaan metode ceramah dalam menyampaikan pelajaran ke siswa-siswa.

TK Sandy Putra Baturaja telah memiliki sarana dan fasilitas pembelajaran yang memadai, seperti Labor komputer, dan LCD Proyektor sebagai perangkat presentasi, serta layanan internet yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Gagne menyatakan bahwa belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar merupakan kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Sebab individu melakukan interaksi terus menerus dengan lingkungan.

Dalam pelaksanaannya pada proses pengajaran itu sendiri, unsur proses belajar memegang peranan penting. Miarso (2009:528) menandakan bahwa pembelajaran disebut juga kegiatan pembelajaran atau instruksional adalah usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif tertentu dalam kondisi tertentu.

Ariani & Haryanto (2010:25) menyatakan bahwa Multimedia terbagi atas dua karakteristik yaitu:

1. Multimedia Linear, seperti: Televisi, Radio, Majalah, Koran

2. Multimedia Interaktif, seperti: Game, Website

Proses pengembangan program multimedia pembelajaran interaktif menurut Warsita (2008:158) adalah sebagai berikut:

a. Penyusunan Garis Besar Isi Program Media (GBIPM) GBIPM ini berisi topik, kompetensi/tujuan pembelajaran, sasaran, strategi pembelajaran, dan evaluasi.

b. Pembuatan *flowchart* (diagram alur) *Flowchart* menunjukkan alur logika dalam penyajian materi pembelajaran.

c. Penulisan naskah (*storyboard*)

Naskah program multimedia interaktif berisi segala sesuatu yang akan ditampilkan beserta petunjuk-petunjuknya baik bagi *programmer*, perancang grafis, animasi, simulasi, penyedia media foto, video dan suara yang ingin ditampilkan.

d. Pelaksanaan produksi

Kegiatan produksi dimulai dengan penelaahan naskah oleh *crew*.

e. Evaluasi.

Setelah selesai pemrograman, langkah selanjutnya adalah pengetesan program atau tes fungsi.

Dari beberapa pengertian multimedia pembelajaran interaktif tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dapat diartikan sebagai kombinasi atas beberapa media dan aplikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran yang telah dikemas dalam bentuk *file digital*. Multimedia pembelajaran interaktif dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar dalam kondisi tertentu secara sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif.

1. Karakteristik Multimedia

Karakteristik multimedia pembelajaran, menurut Daryanto (2010:53) yakni sebagai berikut.

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

Multimedia juga harus memiliki ketiga prinsip dan karakteristik yang menjadi ciri utama multimedia. *Pertama*, multimedia harus mencakup lebih dari satu media yang saling melengkapi. *Kedua*, multimedia harus memiliki unsur *interaktivitas* dan pengguna, dan menghasilkan hubungan timbal balik, dan ketiga, multimedia harus memberikan kelengkapan *fitur*, *menu*, dan petunjuk media. tujuannya agar mempermudah pengguna media secara mandiri tanpa bertanya dan menunggu bantuan orang lain.

2. Fitur Macromedia Flash 8

Secara umum, penggunaan *Macromedia Flash 8* menyediakan berbagai kemudahan dalam pembuatan desain perangkat *publikasi*. Wahyono (2006:4-5) menyatakan bahwa ada beberapa kelebihan aplikasi ini yakni :

- Meningkatkan Produktivitas
- Support Media Presentasi
- Improvement*

3. Sistem Kerja Macromedia Flash 8

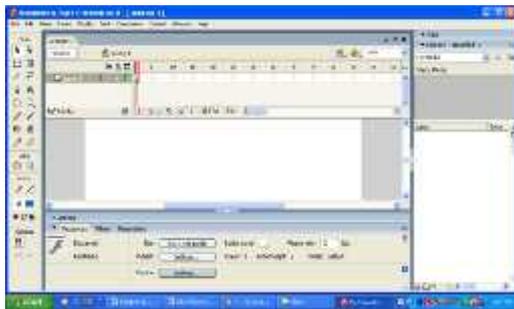
Sebelum menjalankan aplikasi *Macromedia Flash 8*, terlebih dahulu harus dilakukan proses *instalasi*. setelah

program *Macromedia Flash 8* sudah diinstal dalam komputer, kemudian program tersebut dapat diaktifkan.



Gambar 1 Tampilan Icon Macromedia Flash 8

Secara umum tampilan yang muncul pertama kali pada aplikasi *Flash* seperti pada gambar di atas, menunjukkan tiga kelompok menu yang bisa dipilih, yaitu *Open Recent Item*, *Create New*, dan *Create from template*.



METODE PENELITIAN

Jenis metode penelitian pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Development Research*). Model pengembangan pada penelitian ini adalah model desain pengembangan produk *Rowntree*. Model produk seringkali diawali tiga tahap yakni perencanaan, pengembangan, dan evaluasi.

Prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengkombinasikan prosedur antara model pengembangan *Rowntree* dan tahap evaluasi formatif *Tessmer*. Lembar angket yang akan dianalisis menggunakan skala *Likert* variabel yang akan diukur dapat diuraikan menjadi beberapa indikator variabel yang mana indikator ini akan dijadikan sebagai landasan dalam menyusun item-item instrument baik berupa pertanyaan atau pernyataan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Evaluasi ahli (*expert evaluation*) terhadap prototipe I ini dilakukan dengan validasi oleh tiga orang validator. Hasil validasi terhadap seluruh aspek yang dinilai, diperoleh nilai rata-rata, dengan kategori sangat valid. Hasil validasi terhadap seluruh aspek yang dinilai, diperoleh nilai rata-rata, dengan kategori sangat valid. Validasi materi diperoleh nilai rata-rata 5 dengan kategori sangat valid, validasi desain pembelajaran diperoleh rata-rata 4,4 dengan kategori sangat valid dan 4 untuk validasi media.

Nilai rata-rata dari 3 aspek penilaian tersebut adalah 4,5 dengan kategori sangat valid. Adapun angket yang diberikan pada saat evaluasi *one-to-one* terlihat bahwa dua orang siswa memberikan respon yang sangat baik, dan satu orang siswa memberikan respon baik. Berdasarkan masukan dari validator, komentar, dan tanggapan siswa pada

evaluasi *one-to-one*, dilakukan revisi terhadap prototipe I kemudian dikembangkan menjadi prototipe II.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan pembelajaran, diperoleh rata-rata persentase keaktifan siswa selama mengikuti proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif sebesar 70% (4 orang siswa) mengikuti proses pembelajaran dengan sangat baik, dan 10% (1 orang siswa) mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

Tanggapan siswa pada pelaksanaan uji lapangan (*field test*) telah memberikan tanggapan positif terhadap prototipe III. Pada proses pembelajaran 10 orang siswa (80%) memberikan tanggapan sangat baik, dan 2 orang siswa (20%) memberikan tanggapan baik.

KESIMPULAN

1. Validitas Multimedia Pembelajaran Interaktif. Multimedia interaktif yang dihasilkan telah teruji validitasnya. Berdasarkan hasil uji validasi dari *expert* (pakar) menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan sudah memenuhi syarat dari aspek materi dan sesuai dengan aspek-aspek yang diinginkan dari segi media dan desain pembelajaran.
2. Praktikalitas Multimedia Pembelajaran. Interaktif Multimedia interaktif pada subtema transportasi yang dihasilkan dalam penelitian ini memenuhi kriteria sebagai produk yang praktis, karena mudah dipahami, menarik dan mampu menyajikan informasi dengan efisien.
3. Efek Potensial Multimedia Interaktif Terhadap Aktifitas Belajar Siswa. Hasil observasi yang dilaksanakan pada ujicoba lapangan (*field test*) terlihat bahwa siswa terlihat antusias dan semangat dalam belajar. Nilai deskriptor pada aspek belajar klasikal dan aspek belajar mandiri yang tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, N. dan Haryanto, D. (2010). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta : Prestasi Pustakaraya.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Miarso, Y. (2007). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Perdana Media.
- Sagala, S. (2011). *Konsep & Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyono, T. (2006). *36 Jam Belajar Komputer Animasi dengan Macromedia Flash 8*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.