

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF MENGGUNAKAN *ADOBE FLASH CS6*
UNTUK MEMBACA PERMULAAN ANAK
USIA 5 – 6 TAHUN**

SKRIPSI

Oleh

Suraya Atika

NIM: 06141281419062

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2018

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS6 UNTUK MEMBACA
PERMULAAN ANAK USIA 5 - 6 TAHUN**

SKRIPSI

Oleh

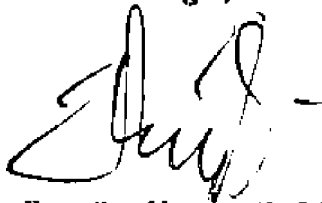
Suraya Atika

NIM: 06141281419062

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mengesahkan

Pembimbing 1,



**Dra. Syafdaningsih, M.Pd.
NIP. 195908151986092001**

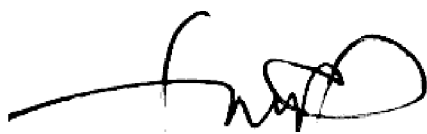
Pembimbing 2,



**Dra. Hasmalena, M.Pd.
NIP. 195905261984032001**

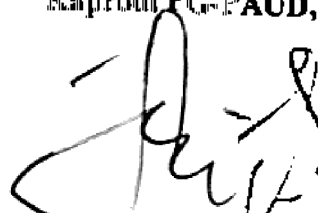
Mengetahui:

Ketua Jurusan,



**Dr. Sri Sumarni, M.Pd.
NIP. 195901011986032001**

Kaprodi PG-PAUD,



**Dra. Syafdaningsih, M.Pd.
NIP. 195908151986092001**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS6 UNTUK MEMBACA
PERMULAAN ANAK USIA 5 – 6 TAHUN**

SKRIPSI

oleh

Suraya Atika

NIM: 06141281419062

Telah diajukan dan lulus pada:

Hari : Senin

Tanggal : 30 April 2018

TIM PENGUJI

- | | |
|----------------------|--|
| 1. Ketua | : Dra. Syafdaningsih, M.Pd |
| 2. Sekretaris | : Dra. Hasmalena, M.Pd |
| 3. Anggota | : Dra. Yetty Rahelly, M.Pd., Ph.D |
| 4. Anggota | : Dr. Sri Sumarni, M.Pd. |
| 5. Anggota | : Dra. Rukiyah, M.Pd |

Indralaya, 07 Mei 2018

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Dra. Syafdaningsih, M.Pd

NIP 195908151986092001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Suraya Atika

NIM : 06141281419062

Program Studi : PG-PAUD

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS6* Untuk Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun" ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 3 April 2018
Yang membuat pernyataan



Suraya Atika
NIM 06141281419062

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 Untuk Membaca Permulaan Anak Usia 5 – 6 Tahun” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing Dra. Syafdaningsih, M.Pd. dan Dra. Hasmalena, M.Pd. atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., Dekan FKIP Unsri, Dr. Sri Sumarni, M.Pd. Ketua Jurusan Pendidikan, Dra. Syafdaningsih, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada ibu Dra. Yetty Rahelly, M.Pd., Ph.D., ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd., dan ibu Dra. Rukiyah, M.Pd., anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Subekti, S.Pd. AUD, kepala TK Negeri Pembina Muara Enim., RA Saidah dan Devi Anita, S.Pd.AUD, wali kelas kelompok B yang telah memberikan bantuan sehingga Skripsi ini dapat diselesaikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi pendidikan anak usia dini, dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, 07 Mei 2018
Penulis,

Suraya Atika

PERSEMBAHAN SKRIPSI

Seiring dengan rasa syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karya ini saya persembahkan kepada

- ❖ Kedua orang tua tercinta Bapak (Salikun) dan Mamak (Sunarsih)*
- ❖ Ayuk lia, kak yadi, kak anto, ayuk sinta, kak wadin dan mbak soli yang telah mensupport segala urusan kuliah*
- ❖ Adek fariz, hafizh dan rama keponakan tercinta yang telah memberikan obat semangat mengerjakan skripsi secara tidak langsung*
- ❖ Mbah , ayuk Cherry dan om ipin yang telah menjaga keluargaku saat aku tidak berada di rumah.*
- ❖ Kepada dosen pembimbing ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd. dan ibu Dra. Hasmalena, M.Pd. yang telah banyak membantu dan membimbing dalam penyelesaian skripsi ini*
- ❖ Dosen pengajar PGPAUD FKIP Unsri ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd., Mahyumi Rantina, M.Pd., Dra. Yetty Rahelly, M.Pd. Ph.D., Chresty Anggreani, M.Pd. dan Dra. Rukiyah, M.Pd.,*
- ❖ Staff karyawan FKIP khususnya admin prodi PG-PAUD mbak kiki dan pak khaidir yang telah mengurus segala keperluan dari semester 1 sampai semester 8*
- ❖ Kepada sekolah dan guru TK Negeri Pembina Muara Enim yang telah membantu dalam proses penelitian*
- ❖ Bapak Ali Amran S tercinta yang telah setia mendengarkan keluh kesah selama masa kuliah*
- ❖ Squad pejuang skripsi Miranda, Lisa, Issau, Nisa, Dina, Diana, Weni, Angguspa, cici septiana, Elak dan Gustiana*
- ❖ Squad cabe-cabean cici indah sari & afriyo, yosita, mbak sari dan kak andi*
- ❖ Squad kos-kosan dengan segala kerempongan yang selalu ditimbulkan yociyano, dwi putriyanti, mak nur dan mbak dian*

- ❖ *Budak CK dan calon pendamping Desyta & Japna, Dela & kak septa, mia & Erick, elin & suami, rina & suami*
- ❖ *Squad HMPAUD Periode 2016-2017 Ibu Bupati Yunek, Issaura, Yociyano, Nisa, Mak Nur, Mbak Dian, Yosita, Miranda, Mawar, lis, laila dan para pejabat lainnya*
- ❖ *Sahabat Seperjuangan PG-PAUD Unsri angkatan 2014*
- ❖ *Adek tingkat angkatan 2015, 2016 dan 2017*
- ❖ *Generasi tanpa micin yang telah berkembang menjadi masako dan royco*
- ❖ *Alumni Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Muara Enim*
- ❖ *Almamater kuning kebanggaanku Universitas Sriwijaya*

MOTTO

~Bila kau lelah berhentilah sejenak dan lihatlah ke bawah~

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR BAGAN.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif.....	7
2.1.1 Pengertian Pengembangan.....	7
2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran Interaktif.....	8
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran Interaktif.....	8
2.1.4 Komponen Media Pembelajaran Interaktif.....	9
2.1.5 Kriteria Kualitas Multimedia dalam Pembelajaran.....	10
2.2 Hakikat <i>Adobe Flash CS6</i>	11
2.2.1 Pengertian <i>Adobe Flash CS6</i>	11
2.2.2 Istilah dalam <i>Adobe Flash CS6</i>	12
2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan <i>Adobe Flash CS6</i>	13
2.2.4 Tahap Pembuatan Media menggunakan <i>Adobe Flash CS6</i>	14
2.3 Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini.....	15

2.3.1	Pengertian Anak Usia Dini	15
2.3.2	Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	16
2.3.3	Karakteristik Anak Usia 5-6 Tahun.....	17
2.4	Hakikat Membaca Permulaan	18
2.4.1	Pengertian Membaca Permulaan	18
2.4.2	Tujuan Membaca Permulaan	19
2.4.3	Karakteristik Membaca Permulaan AUD	20
2.4.4	Tahapan Membaca Permulaan AUD.....	21
2.2.5	Faktor yang mempengaruhi kemampuan Membaca	22
2.5	Hasil Penelitian yang Relevan	23
2.6	Kerangka Berpikir.....	24
2.7	Model-Model Penelitian Pengembangan.....	25
2.8	Model Pengembangan Produk Alessi & Trollip.....	27
2.9	Jenis Data Penelitian.....	28
2.10	Prosedur Evaluasi Formatif Tessmer	29
2.11	Alur Penelitian.....	30
BAB III METODE PENELITIAN.....		32
3.1	Jenis Penelitian.....	32
3.2	Subjek dan Objek Penelitian	32
3.3	Lokasi dan Waktu Penelitian	32
3.4	Definisi Konseptual.....	33
3.5	Prosedur Penelitian	33
3.5.1	Perencanaan	33
3.5.2	Desain	34
3.5.3	Pengembangan	35
3.5.4	Evaluasi Pengembangan	35
3.6	Teknik Pengumpulan Data	37
3.7	Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		42
4.1	Hasil Penelitian	42
4.1.1	Hasil Tahapan Penelitian	42

4.1.1.1 Perencanaan.....	42
4.1.1.2 Desain.....	43
4.1.1.3 Pengembangan	44
4.1.2 Hasil Tahap Evaluasi Pengembangan.....	45
4.1.2.1 Hasil Tahap <i>Self Evaluation</i>	46
4.1.2.2 Hasil Tahap <i>Expert Review</i>	46
4.1.2.3 Hasil Tahap <i>One-to-one Evaluation</i>	49
4.1.2.4 Hasil Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	50
4.2 Pembahasan.....	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	58
5.1 Kesimpulan	58
5.2 Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN.....	65

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Menurut Permendikbud 146 Tahun 2014	20
Tabel 3.1	Rancangan Jadwal dan Waktu Penelitian	32
Tabel 3.2	Kriteria Penilaian untuk <i>Self Evaluation</i>	36
Tabel 3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	37
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Instrumen Untuk Uji Ahli Media	38
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Instrumen Untuk Uji Ahli Materi.....	38
Tabel 3.6	Kisi-Kisi Instrumen Observasi Untuk Membaca Permulaan	39
Tabel 3.7	Kategori Nilai Validasi	40
Tabel 3.8	Kategori Tingkat Kevalidan Media Interaktif.....	40
Tabel 3.9	Kategori Nilai Hasil Observasi Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif untuk Membaca Permulaan	41
Tabel 4.1	Hasil Penilaian Validator Ahli Media.....	47
Tabel 4.2	Hasil Penilaian Validator Ahli <i>Content/Materi</i>	48
Tabel 4.3	Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator	49
Tabel 4.4	Analisis Data Observasi Anak pada Tahap <i>One-to-One Evaluation</i> ..	50
Tabel 4.5	Analisis Data Observasi Anak pada Tahap <i>Small Group Evaluation</i> ..	51

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1	Model Pengembangan Borg & Gall.....	26
Bagan 2.2	Model Pengembangan ADDIE	26
Bagan 2.3	Alur Desain <i>Formative Research Tessmer</i>	29
Bagan 2.4	Alur Penelitian Pengembangan Modifikasi Alessi & Trollip dan Tessmer	31
Bagan 4.1	<i>Flowchart</i> Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan <i>Adobe Flash CS6</i> Untuk Membaca Permulaan.....	44

DAFTAR LAMPIRAN

1. Hasil Wawancara dengan Kepala TK Negeri Pembina Muara Enim	65
2. <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran Interaktif Membaca Permulaan	67
3. <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran Interaktif Membaca Permulaan	68
4. Rubrik Penilaian Observasi untuk Media Interaktif Membaca Permulaan	77
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	81
6. Lembar Validasi Ahli Media untuk Media Pembelajaran Interaktif Membaca Permulaan	83
7. Lembar Validasi Ahli Materi/ <i>Content</i> untuk Media Pembelajaran Interaktif Membaca Permulaan.....	87
8. Lembar Media Pembelajaran Interaktif Membaca Permulaan Sebelum dan Setelah diperbaiki pada Tahap <i>Expert Review</i>	91
9. Lembar Observasi Anak Pertama Terhadap Penggunaan Media Interaktif Pada Tahap <i>One-To-One Evaluation</i>	95
10. Lembar Observasi Anak Kedua Terhadap Penggunaan Media Interaktif Pada Tahap <i>One-To-One Evaluation</i>	97
11. Lembar Observasi Anak Ketiga Terhadap Penggunaan Media Interaktif Pada Tahap <i>One-To-One Evaluation</i>	99
12. Lembar Observasi Anak Terhadap Penggunaan Media Interaktif Tema 1 Pada Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	101
13. Lembar Observasi Anak Terhadap Penggunaan Media Interaktif Tema 2 Pada Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	102
14. Lembar Observasi Anak Terhadap Penggunaan Media Interaktif Tema 3 Pada Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	103
15. Lembar Observasi Anak Terhadap Penggunaan Media Interaktif Tema 4 Pada Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	104
16. Lembar Observasi Anak Terhadap Penggunaan Media Interaktif Tema 5 Pada Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	105
17. Dokumentasi Analisis Kebutuhan di TK Negeri Pembina Muara Enim	106
18. Dokumentasi Tahap <i>One-to-one Evaluation</i>	108

19. Dokumentasi Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	110
20. SK Usul Judul Skripsi	114
21. SK Pembimbing	115
22. SK Validasi Ahli Media.....	117
23. Surat Izin Penelitian dari FKIP UNSRI	118
24. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan.....	119
25. SK Telah Melaksanakan Penelitian.	120
26. Kartu Pembimbing Skripsi 1.....	121
27. Kartu Pembimbing Skripsi 2.....	123
28. Kartu Pembimbing Validator.....	125

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif membaca permulaan untuk anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Muara Enim yang memuat tentang mengenalkan huruf vokal dan konsonan, menyusun huruf menjadi sebuah kata, menghubungkan bunyi dengan maknanya. Pengembangan media ini menggunakan kombinasi model pengembangan *Alessi & Trollip* dan evaluasi *Tessmer*. Model pengembangan *Alessi & Trollip* terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap perencanaan, desain dan tahap pengembangan. Pada tahap evaluasi dilakukan evaluasi formatif yang dikemukakan oleh *Tessmer* terdiri dari empat tahap, yaitu tahap *self evaluation*, *expert review*, *one-to-one evaluation*, dan *small group evaluation*. Teknik pengumpulan data menggunakan *walkthrough* dan observasi. Media pembelajaran interaktif dinyatakan sangat *valid* berdasarkan hasil *expert review* dengan nilai rata-rata sebesar 3,69 yang artinya tampilan media mudah dipahami, produktifitas kerja media mampu menumbuhkan kenyamanan belajar dan kecepatan kerja media mampu meningkatkan motivasi belajar anak serta diingat dalam waktu lama. Media pembelajaran interaktif dinyatakan praktis dilihat dari tahap *one-to-one evaluation* dan *small group evaluation* dengan hasil nilai rata-rata sebesar 93 % dan 94 % (kategori baik sekali) yang artinya anak dapat termotivasi secara kognitif karena media ini memiliki unsur audio, visual dan interaktivitas serta media mudah didapatkan karena berbentuk CD interaktif. Saran untuk peneliti lanjutan yaitu meneliti tentang dampak potensial media pembelajaran interaktif untuk membaca permulaan pada anak.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Membaca Permulaan

ABSTRACT

The research development has a purpose to produce interactive learning media using Adobe Flash CS6 to Pre-reading for children aged 5-6 years in TK Negeri Pembina Muara Enim which contains about introduce vowels and consonants, composing letters into word, connect the sound with its meaning. The development of interactive media it uses a combination of the development model design by Alessi & Trollip and the evaluation formative by Tessmer. Model of Alessi & Trollip consists of three stages. That is planning, design and development stage. At the evaluation stage, the formative evaluation by Tessmer consists of four stages: self evaluation, expert review, one-to-one evaluation, and small group evaluation. Data collection techniques using walkthrough and observation. The Interactive Learning Media stated very valid based on expert review with an average score of 3,69 which means the media display is easy to understand, the productivity of media work can increase the motivation of children's learning and remembered in a long time. Interactive learning media is practice seen from the one-to-one evaluation and small group evaluation with an average score of 93% and 94% (very good category) which means the child can be cognitively stimulated because it has audio, visual and interactivity and media are easy to obtain because of the form of interactive CD. Recommendation for next researcher is to researching about the potential impact of interactive learning media to pre-reading for children.

Keywords: *Interactive Learning Media, Pre-reading*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan anak. Pendidikan bagi anak usia dini menjadi prioritas utama, selain karena upaya menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran di sekolah. Masa usia dini adalah masa yang sangat menentukan bagi perkembangan dan pertumbuhan anak selanjutnya karena merupakan masa peka dan masa emas dalam kehidupan anak. Hal ini mengisyaratkan bahwa semua pihak perlu memahami akan pentingnya masa usia dini untuk optimalisasi pertumbuhan dan perkembangan. PAUD menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tentang Kurikulum PAUD Tahun 2013 Pasal I merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Aspek-aspek yang harus dikembangkan pada anak usia dini yang sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Kurikulum 2013 tentang PAUD antara lain aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosi, dan seni yang tercermin dalam keseimbangan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Salah satu potensi yang dapat dikembangkan pada anak usia dini adalah aspek perkembangan bahasa, menurut Bromley dalam Dhieni (2014: 5.8) mendefinisikan bahasa sebagai sistem simbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri dari simbol-simbol visual maupun verbal. Simbol-simbol visual tersebut dapat dilihat, ditulis dan dibaca. Sedangkan simbol-simbol verbal dapat diucapkan dan didengar. Perkembangan bahasa anak usia dini mengandung empat aspek keterampilan yaitu mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Salah satu yang dapat dikembangkan adalah membaca, khususnya membaca

permulaan. Menurut Taringan dalam Kurnia (2017: 92) membaca adalah suatu proses untuk memperoleh pesan dari penulisan baik melalui kata-kata atau bahasa tulis yang dilakukan oleh pembaca. Membaca sangat penting dimiliki anak-anak, dengan membaca anak dapat mengembangkan imajinasi dan memberikan rangsangan bagi perkembangan bahasa anak, membaca dapat menambah kosa kata yang dimiliki oleh anak, dan dapat meningkatkan wawasan bagi anak. Menurut Durkin dalam Dhieni (2014: 5.3) telah mengadakan penelitian tentang pengaruh membaca dini pada anak-anak. Dia menyimpulkan bahwa tidak ada efek negatif pada anak-anak dari membaca dini. Anak-anak yang telah diajar membaca sebelum masuk SD pada umumnya lebih maju di sekolah dari anak-anak yang belum pernah memperoleh membaca dini. Belajar membaca sangat diperlukan untuk menambah wawasan yang lebih kepada anak. Diharapkan guru dapat memberikan pembelajaran membaca pada anak usia dini terutama anak usia 5-6 tahun melalui permainan yang bervariasi dan menyenangkan. Karena permainan merupakan wahana dalam menyampaikan proses pembelajaran yang membuat anak tertarik untuk belajar.

Ketika menyampaikan bahan atau materi pelajaran hendaknya guru menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen proses pembelajaran yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar hal tersebut dengan pendapat Miarso dalam Rusman (2014: 160) menyatakan bahwa:

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Pemanfaatan media harus terencana dan sistematis sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam memilih media pembelajaran, media tersebut dapat menarik minat anak dalam mengikuti pembelajaran, tidak hanya menarik media pembelajaran juga harus sesuai dengan kebutuhan anak sehingga anak akan bermain asyik dan belajar tanpa sadar bahwa mereka telah mempelajari sesuatu. Kemampuan membaca permulaan perlu dioptimalkan atau dikembangkan dengan berbagai media yang

menarik dan bervariasi. Dengan semakin berkembangnya teknologi maka media pembelajaran dapat dibuat lebih interaktif, menarik, dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak serta dapat membantu guru dalam mengatasi tipe gaya belajar anak yang beraneka ragam. Salah satu media yang dapat melatih membaca permulaan pada anak yaitu media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6*. Menurut Wiley (2012: 6) *Adobe Flash CS6* adalah sebuah wadah multimedia untuk menciptakan animasi digital, aplikasi web, situs web, film serta konten untuk ponsel dan sistem perangkat lainnya. Dengan *software Adobe Flash CS6* Materi akan dikemas secara *audiovisual*, tampilan berupa gambar serta gerakan-gerakan yang dihasilkan dari seperangkat audio akan meningkatkan ketertarikan anak terhadap materi pengajaran dan menyenangkan bagi anak sehingga anak akan lebih mudah menyerap informasi yang disampaikan dengan cepat dan efisien. Dengan berbagai keunggulannya tersebut banyak orang yang tertarik untuk memanfaatkan *software Adobe Flash CS6* untuk dijadikan media pendukung dalam proses pembelajaran dan melakukan penelitian terkait dengan *software* tersebut khususnya dalam bidang pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 4 sampai 6 Desember 2017 terhadap 3 Taman Kanak-Kanak (TK) yaitu (1) TK IT Robbani Indralaya pada kelas B Na'im yang berjumlah 13 orang anak, sebagian anak di kelas tersebut sudah bisa mengucapkan huruf A – Z dan 3 orang anak bisa membaca secara lancar. Pengenalan membaca permulaan telah di programkan di TK tersebut setiap hari senin dan rabu ada jam khusus untuk belajar membaca sehingga sebagian besar anak di TK IT Robbani telah fasih dalam membaca permulaan. (2) TK Pertiwi Muara Enim pada kelompok B1 yang berjumlah 12 orang, sebanyak 6 orang anak yang mengalami kesulitan dalam pengucapan huruf A – Z dan 6 orang anak yang sudah bisa mengucapkan huruf A – Z, tetapi belum bisa membedakan huruf (3) TK Negeri Pembina Muara Enim pada kelompok B1 yang berjumlah 15 orang peneliti menemukan berbagai masalah di TK tersebut, salah satunya terlihat dari hanya adanya 7 dari 15 anak atau 46% mengalami kesulitan dalam mengenal bentuk huruf A-Z termasuk dalam meniru (mengucapkan huruf A-Z). Selain itu, hanya terdapat 4 anak dari 13 anak atau 27 % yang berkembang sangat baik dalam

indikator pencapaian pengenalan huruf vokal. Hal tersebut dikarenakan strategi pembelajaran membaca yang digunakan berpusat pada guru dan terfokus pada metode ceramah atau menghafal huruf-huruf abjad. Selain itu dalam kegiatan pembelajaran membaca anak menggunakan buku paket yang terfokus pada kegiatan *paper and pencil* sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan anak merasa bosan dengan pembelajaran membaca yang dapat mengakibatkan kemampuan membaca awal anak kurang berkembang dengan baik. Dari 3 TK di atas peneliti memilih TK Negeri Pembina Muara Enim sebagai subjek penelitian dikarenakan ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung untuk melaksanakan pembelajaran multimedia interaktif serta permasalahan di TK tersebut yang berkaitan dengan membaca permulaan.

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Suherman dan Mumuy dalam Jurnal Ilmiah ILKOM Universitas Serang yang berjudul sistem interaktif membaca permulaan bagi anak usia dini. Adapun hasil penelitian yang dilaksanakan di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Pelita Hati di Pandeglang Tahun Ajaran 2015/2016 dengan jumlah anak 10 siswa. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan yaitu dari bulan Nopember 2015 sampai dengan Januari 2016. Data yang dikumpulkan mengenai membaca permulaan anak melalui penerapan metode Abjad, Bunyi dan Gambar. Kesimpulan dari hasil penelitian tersebut yaitu Media Interaktif untuk membaca permulaan ini sangat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar PAUD Pelita Hati di Pandeglang. Dengan demikian 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 pelajaran.

Terkait dengan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* untuk membaca permulaan anak usia 5 – 6 tahun, peneliti mengadakan analisis kebutuhan pada TK Negeri Pembina Muara Enim yang dilakukan pada tanggal 7 Januari 2018 melalui wawancara dengan kepala sekolah dan salah satu guru pengajar, menyatakan bahwa TK tersebut membutuhkan dan bersedia menerapkan media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan oleh peneliti serta membantu dalam menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung

dalam penerapan pengembangan tersebut. Dengan diterapkannya media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak, sehingga tercapai hasil klasikal yang mengembangkan kemampuan bahasa anak dalam bidang membaca, hal tersebut dapat memudahkan anak dalam melanjutkan pendidikan selanjutnya. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mengadakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS6* untuk Membaca Permulaan Anak Usia 5 – 6 Tahun”**.

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* untuk membaca permulaan anak usia 5 – 6 tahun yang *valid* dan praktis?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* untuk membaca permulaan anak usia 5 – 6 tahun yang *valid* dan praktis.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1.4.1 Secara Teoritis

Secara Teoritis media ini dapat dijadikan materi ajar dalam proses kegiatan pembelajaran untuk membaca permulaan anak dan dijadikan acuan dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan inovatif serta menjadi rujukan untuk penelitian pengembangan selanjutnya.

1.4.2 Secara Praktis

Secara Praktis yang diharapkan dari penelitian ini memberikan manfaat yaitu sebagai berikut:

1. Bagi siswa, media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan bahasa anak dalam membaca permulaan dan anak semakin termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran secara aktif.
2. Bagi guru dan guru pendamping, media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran membaca permulaan serta memberikan wawasan dalam membuat media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar anak.
3. Bagi orang tua, media ini diharapkan dapat menjadi bahan alternatif dalam menstimulasi kemampuan membaca permulaan untuk anak sehingga perkembangan bahasa anak tercapai secara optimal.
4. Bagi sekolah, media ini diharapkan dapat menjadi rujukan positif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di sekolah agar lebih menarik dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
5. Bagi peneliti dan peneliti lain, media ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam membuat media interaktif pada aspek perkembangan yang lain guna menjadi guru yang professional.

DAFTAR PUSTAKA

- Alessi & Trollip. (2001). *Multimedia for Learning . Methods and Development*. Massachusetts: A Pearson Education.
- Amirono, M.T., & Daryanto. (2016). *Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ardiansyah, Nurdin. (2014). *Tutorial Macromedia Flash Profesional 8 Untuk Pemula*. Sekadau.
- Arikunto, Yunia. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan .* Penerbit: Bumi Putra Aksara. Jakarta.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Aulina, Choirun Nisak. (2014). Pengaruh Permainan dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5 - 6 Tahun. *Jurnal Pedagogia*. Vol. 1., No 2. Hal. 131 – 143.
- Busran & Fitriyah. (2015). Perancangan Permainan (Game) Edukasi Belajar Membaca Pada Anak Prasekolah Berbasis Smartphone Android. *Jurnal TEKNOIF*. Vol. 3 No. 1 Hal. 62 – 70.
- Christianti, Martha. (2014). Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Multimedia Pembelajaran Interaktif. *Disajikan dalam Seminar Nasional Pendidikan Vokasi*, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dhieni, Nurbiana, dkk. (2014). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Emzir. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Gestwicki, Carol. (2007). *Developmentally Appropriate Practice: Curriculum and Development in Early Education (3rd .ed.)*. Canada: Thomson Delmar Learning.
- Gunarti, Winda,. Dkk. (2014). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hadini, Nining. (2017). Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Permainan Kartu Kata di TK Al-Fauzan Desa Cliharashas Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur. *Jurnal Empowerment*. Vol. 6 No. 1. Hal. 19-24.

- Hanafri, M. Iqbal., Ramadhan, S., Nisa, K. (2017). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Profesi Berbasis Multimedia Menggunakan *Adobe Flash CS6*. *Jurnal Sisfotek Global*. Vol. 7 No. 2. Hal. 30-44.
- Kurnia, Rita. (2017). Pengaruh Media Gambar Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia 5 – 6 Tahun di TK Laboratorium FKIP Universitas Riau. *Jurnal Educhild*. Vol. 6 No. 2 Hal. 91-99.
- Madyawati, Lilis. (2016). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Mukayah, Rizka R. (2017). Keefektifan Media Compact Disk Interaktif Lexipal Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Slow Learner di SD N Inklusi Kulon Progo. *Jurnal Widia Ortodidaktika*. Vol. 6 No. 4 Hal. 395 – 403.
- Munadi, Yudhi. (2014). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Musodah, Ari. (2014). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Media Kartu Angka Bergambar pada Anak Kelompok B2 RA Ma'aruf NU Karangtengah, Kertanegara, Purbalingga. *Skripsi PG-PAUD Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Nafiah, Alfiashesty C. (2016). *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Metode Scramble Kalimat Siswa Kelas II sdn 1 Sedayu*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Ed. 24
- Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Purwaningsih, Esty (2018). Mengenal Warna, Angka, Huruf dan Bentuk Pada Anak Usia Dini Melalui Animasi Interaktif. *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer*. Vol. 3 No. 2 hal. 102 – 110.
- Putra, L. D, & Ishartiwi. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka dan Huruf untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. Vol. 2 No. 2 Hal. 169 – 176.
- Rosidah, Ria, Syafdaningsih., Sumarni. (2017). Pengembangan Buku Cerita Matematika Untuk Anak Kelompok B Di TK Negeri Pembina Indralaya Selatan. *Skripsi*

- Rumidjan., Sumanto & Badawi. (2017). Pengembangan Media Kartu Angka Untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SD. *Jurnal Sekolah Dasar*. Vol. 26 No. 1 Hal. 62 – 68.
- Rusman., dkk. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sahid. (2014). *Pengembangan Pembelajaran Berbasis Interaktif*. (online) http://www.staffnew.uny.ac.id/upload/131930136/penelitian/pengembangan_pembelajaranberbasisinteraktif/ diunduh, 24 September 2017.
- Sari, Arum. (2017). Pengembangan Multimedia “M-PIPED” Untuk Pengetahuan Emosi Diri Pada Anak TK Kelompok B. *Skripsi*.
- Sasongko, Nurdiansyah Dwi. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggunakan *Adobe Flash* Mengenal Konsep dan Lambang Bilangan PAUD. *Jurnal PG-PAUD Trumojoyo*. Vol. 4 No. 2. Hal. 82-170
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metodologi Penelitian, Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suherman., Muhdiah, Mumuy. (2016). Sistem Interaktif Membaca Permulaan Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah ILKOM*. Vol. 8. No. 1. 2087-1716.
- Sunarti., & Rachmawati, S. (2014). *Penilaian dalam Kurikulum 2013 Membantu Guru dan Calon Guru Mengetahui Langkah-Langkah Penilaian Pembelajaran*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Susanto, A. (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sutanto, Eggi. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Anak Keterlambatan Wicara Di KB-TK Laboratori Pedagogia Yogyakarta. *Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Sutiana, W., Antara, P. A., Ujianti, P. R. (2016). Penerapan Metode Bercakap-cakap Berbantuan Media Kotak Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak PAUD Nurul Jihad. *Jurnal PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 4 No. 2.
- Tegeh, I Made., Jampel & Pudjawan. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Tessmer, M. (1993). *Planning and Conducting Formative Evaluation*. London: Kogan Page.
- Tjoe, Jo Lioe. (2014). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pemanfaatan Multimedia (Action Research, Kelompok B TK. Kristen Anugerah Jakarta). *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Vol. 7 Ed. 1.
- Trawick-Smith, Jeffrey W. (2010). *Early Childhood Development: a Multicultural Perspective*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Widalafika, V. Nur. (2014). Metode Penelitian. (Online). <http://www.eprints.uny.ac.id/23908/4/BAB%20III.Pdf/> diunduh, 24 September 2017
- Widyatmojo, Galih., Ali Muhtadi. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbentuk Game untuk Menstimulasi Aspek Kognitif dan Bahasa Anak TK. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. Vol. 4 No. 1 hal 38 – 49
- Wiley, John. (2012). *Adobe Flash Professional CS6 Digital Classroom*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- Windiarti, Tri. (2015). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B Melalui Permainan Tangga Literasi di RA (Raudhatul Athfal) Al-Baraakah Sariharjo Ngaglik Sleman. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*. Eds. 11
- Yulianti, L., Jumadi, J & Zulita, L. N. (2014). Implementasi Multimedia Dalam Pembelajaran Pengenalan Huruf Abjad Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Media Infotama*. Vol. 9 No. 1 Hal. 66 – 79.
- Yurt, Ozlem & Cevher-Kalburan, Nilgun. (2011). Early Childhood Teachers' Thoughts and Practices about The Use of Computers in Early Childhood Education. *Procedia Computer Science* 1562 – 1570.
- Zaini, Bachren & Saputri, M. P. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Contextual Teaching and Learning (CTL) Untuk Siswa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di PAUD Sahabat. *Jurnal Pinter*. Vol. 1 No. 2 Hal. 90 – 100.