PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF DALAM PENGENALAN KATA BERMAKNA PADA ANAK KELOMPOK B DI PAUD HANDAYANI PALEMBANG

SKRIPSI

Oleh

Nuri Cahyati

NIM : 06141381419057

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

PALEMBANG

2018

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF DALAM PENGENALAN KATA BERMAKNA PADA ANAK KELOMPOK B DI PAUD HANDAYANI PALEMBANG

SKRIPSI

oleh

Nuri Cahyati

NIM: 06141381419057

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan Ilmu Pendidikan

Mengesahkan:

Pembimbing 1,	Pembimbing 2,
Dra. Syafdaningsih, M.Pd	**Dra. Rukiyah, M.Pd.**
NIP 195905261984032001	**NIP 196112251988032001**

Mengetahui:

Ketua Jurusan,	Ketua Program Studi,
Dr. Sri Sumarni, M.Pd	**Dra. Syafdaningsih, M.Pd**
NIP 195901011986032001	**NIP 195908151986092001**

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF DALAM PENGENALAN KATA BERMAKNA PADA ANAK KELOMPOK B DI PAUD HANDAYANI PALEMBANG

SKRIPSI

oleh

Nuri Cahyati

NIM: 06141381419057

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 26 Juli 2018

TIM PENGUJI

1. **Ketua : Dra. Syafdaningsih, M.Pd**
2. **Sekretaris : Dra. Rukiyah, M.Pd.**
3. **Anggota : Dra. Yetty Rahelly, M.Pd., Ph.D**
4. **Anggota : Dra. Hasmalena, M.Pd**

Palembang, 26 Juli 2018
Mengetahui,
Ketua Program Studi,

Dra. Syafdaningsih, M.Pd
NIP 195908151986092001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nuri Cahyati
NIM : 06141381419057
Program Studi : PG PAUD

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Interaktif Dalam Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak Kelompok B di PAUD Handayani Palembang" ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Mentri 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.

Palembang, 26 Juli 2018
Yang membuat pernyataan

Nuri Cahyati
06141381419057

PRAKATA

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Interaktif Dalam Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak Kelompok B di PAUD Handayani Palembang" disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Ibu Dra.Syafdaningsih, M.Pd dan Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd sebagai pembimbing 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 dan Dra. Syafdanigsih, M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada penguji Dra.Hasmalena,M.Pd, dan Dra.Yetty Rahelly,M.Pd., Ph.D yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni.

Palembang, 26 Juli 2018

Penulis,

Yuri Cahyati

PERSEMBAHAN SKRIPSI

Alhamdulillahirobbil'aalamiin, dengan segenap ketulusan hati peneliti persembahkan skripsi ini kepada:

- **Kedua orangtua tercinta ayah (Katenu, S.Pd), Mamak (Meti Herawati) dan, Adik-adikku tersayang Ananda Al Hakim, Ahmad Wibowo terima kasih atas dukungan dan segenap doa yang tiada henti.**
- **Dosen Pembimbing Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd dan Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd yang telah banyak membantu dan membimbing dalam penyelesaian skripsi ini.**
- **Dosen pengajar di FKIP UNSRI, terkhusus ibu dosen PG PAUD Dra. Masitoh, M.Pd, Dra. Rusnawati Umar, M.Pd , Dra. Rukiyah, M.Pd, Dra. Yetty Rahelly, M.Pd., Ph.D. Dr. Sri Sumarni, M.Pd, Dra. Syafdaningsih, M.Pd, Chresty Anggreani, M.Pd, Mahyumi Rantina, M.Pd.**
- **Staf Karyawan FKIP, Ibu Anggi, Pak cik.**
- **Sahabat seperjuangan Fitri Nurmalasari, Miya Rahmawati, Anggraini, Ani Widiyastuti, Lia D.A.P, Gustiana Yuantini, Gandes Tia, Dwi Septi dan sahabat ku yang lain terima kasih untuk segala bentuk dukungan dan kebersamaan kita selama ini.**
- **Sahabat PG PAUD Angkatan 2014**
- **Adik tingkat angkatan 2015, 2016, 2017**
- **Untuk semua orang yang telah berjasa selama perkuliahanku.**
- **Keluarga besar PAUD Handayani PALEMBANG**
- **Almamater kuning kebanggaanku.**

MOTTO

Jika orang lain bisa, maka aku juga termasuk bisa.

(Nuri Cahyati)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
DAFTAR ISI.....ii
DAFTAR TABEL v
DAFTAR GAMBAR.....vi
DAFTAR BAGAN.....vii
DAFTAR LAMPIRAN viii
ABSTRAK ix

BAB I PENDAHULUAN.....1
1.1 Latar Belakang.....1
1.2 Rumusan Masalah.....3
1.3 Tujuan Penelitian.....3
1.4 Manfaat Penelitian.....4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....5
2.1 Hakikat Pengembangan Media Interaktif.....5
2.1.1 Pengertian Media.....5
2.1.1.1 Jenis-jenis Media.....5
2.1.1.2 Kriteria Pemilihan Media Yang Baik.....6
2.1.1.3 Manfaat Dan Fungsi Media.....8
2.1.2 Pengertian Interaktif 9
2.1.3 Media Interaktif 9
2.1.3.1 Karakteristik Media Interaktif.....10
2.1.3.2 Manfaat Media Interaktif 11
2.1.3.3 Kriteria Penilaian Media Interaktif 11
2.1.3.4 Kelebihan dan kekurangan Media Interaktif 12
2.2 Dampak Penggunaan Teknologi Bagi Anak Usia Dini 12

2.3 Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak Usia 5-6 Tahun.....13
2.3.1 Cara Anak Menguasai Kata Bermakna 14
2.4 Hakikat Bahasa.....15
2.4.1 Aspek-Aspek Kemampuan Berbahasa 15
2.4.1.1 Pengertian Membaca.....16
2.4.1.2 Kemampuan Kesiapan Membaca.....12
2.4.2 Pengertian Anak Usia Dini.....17
2.4.3 Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....17
2.4.4 Karakteristik Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun.....18
2.5 Pengertian Pengembangan.....18
2.5.1 Model-model Pengembangan.....19
2.5.2 Model Pengembangan ADDIE.....20
2.5.3 Prosedur Evaluasi Formatif Tessmer 21
2.6 Penelitian Relevan 22
2.7 Kerangka Berpikir 23

BAB III METODE PENELITIAN 25
3.1 Jenis Penelitian 25
3.2 Subjek dan Objek Penelitian.....25
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian.....25
3.4 Prosedur Penelitian 25
3.4.1 Tahap *Analysis*.....25
3.4.2 Tahap *Design*.....26
3.4.3 Tahap *Development* 26
3.4.4 Tahap *Implementation* 27
3.4.5 Tahap *Evaluation*.....27
3.4.5.1 *Self Evaluation* 27
3.4.5.2 *Expert Review*.....27
3.4.5.3 *One-to-one Evaluation* 28
3.4.5.4 *Small Group Evaluation*.....28
3.5 Teknik Pengumpulan Data 29

3.5.1 Wawancara 29
3.5.2 *Walkhtrough* 30
3.5.3 Observasi 31
3.6 Teknik Analisis Data 32
3.6.1 Analisis Data Wawancara.....32
3.6.2 Analisis Data *Walkhtrough*.....32
3.6.3 Analisis Data Observasi.....33

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 34
4.1 Hasil Penelitian.....34
4.1.1 Hasil Analisis (*Analysis)* 34
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan dan Perkembangan.....34
4.1.1.2 Analisis Materi 34
4.1.2 Hasil Perancangan Media Interaktif (*Design*) 34
4.1.2.1 Jabaran Materi.....35
4.1.2.2 Flowchart 35
4.1.2.3 Hasil Naskah Media/Storyboard 35
4.1.3 Hasil Pengembangan Media Interaktif (*Development*) 36
4.1.3 Hasil Tahap Evaluasi (*Evaluation*).....36
4.1.1.4.1 Hasil Tahap *Self Evaluation*.....37
4.1.1.4.2 Hasil Tahap *Expert Review* 37
4.1.1.4.3 Hasil Tahap *One-to-one Evaluation*.....40
4.1.1.4.4 Hasil Tahap *Small Group Evaluation* 41
4.2 Pembahasan 42

BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....49
5.1 Simpulan.....49
5.2 Saran 50

DAFTAR PUSTAKA.....51
LAMPIRAN.....54

DAFTAR BAGAN

2.1 Alur Desain *Formative Research Tessmer* 21
2.2 Kerangka Berpikir.....24
3.1 Model Pengembangan Media Interaktif dalam Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak Kelompok B (Modifikasi dari *ADDIE* dan Tessmer).....29

DAFTAR TABEL

3.1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi *Content*/Materi 30
3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Desain/Media 32
3.3 Kisi-Kisi Observasi Penilaian Aktivitas Anak Terhadap Penggunaan Media Interaktif Dalam Pengenalan Kata Bermakna.....31
3.4 Kategori Nilai Validasi Materi/Desain.....32
3.5 Kategori Tingkat Kevalidan Materi/Desain 33
3.6 Kategori Nilai Hasil Observasi Anak Terhadap Penggunaan Media Interaktif Dalam Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak Kelompok B 33
4.1 Naskah Media/Storyboard Media Interaktif.....56
4.2 Hasil Pengembangan Media Interaktif.....57
4.3 Hasil Penilaian Validator *Content*/Materi.....65
4.4 Hasil Penilaian Validator Media 68
4.5 Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator 81
4.6 Analisis Data Observasi Anak Pada Tahap *One-to-one Evaluation*.....71
4.7 Analisis Data Observasi Anak Pada Tahap *Small Group Evaluation*.....73

DAFTAR LAMPIRAN

1. *Flowchat* Media Interaktif dalam Pengenalan Kata Bermakna 55
2. *Story Board* Media Interaktif dalam Kata Bermakna 56
3. Hasil Pengembangan Media Interaktif.....57
4. Lembar Wawancara dengan Guru Paud Handayani Palembang 59
5. Lembar Wawancara dengan Guru Paud Chatya Manis Palembang 60
6. Lembar Wawancara dengan Guru TK IT Harapan Bunda Palembang.....62
7. Lembar Validasi Materi Media Interaktif 65
8. Lembar Validasi Desain Media Interaktif.....68
9. Lembar Observasi Penilaian Anak Terhadap Penggunaan Media Interaktif Pengenalan Kata Bermakna Pada Tahap *One To One*.....71
10. Lembar Observasi Penilaian Anak Terhadap Penggunaan Media Interaktif Pengenalan Kata Bermakna Pada Pada Tahap *Small Group*.....73
11. Dokumentasi Tahap *One-To-One Evaluation* 78
12. Dokumentasi *Tahap Small Group Evaluation*.....79
13. Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator.....81
14. Surat Keterangan Pembimbing Skripsi.....83
15. Surat Izin Penelitian Dari FKIP Unsri 85
16. Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan 86
17. Surat Keterangan Selesai Penelitian 87
18. Usul Judul Skripsi.....88
19. Kartu Pembimbing Skripsi 89

DAFTAR GAMBAR

1. Hasil Pengembangan Media Interaktif Dalam Pengenalan Kata Bermakna 57
2. Dokumentasi tahap ujicoba *one to one evaluation* 78
3. Dokumentasi tahap uji coba *small group evaluation* 79
4. Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator 81

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif dalam pengenalan kata bermakna. Pengembangan media interaktif dalam pengenalan kata bermaknaini menggunakan kombinasi model pengembangan ADDIE dan evaluasi Tessmer. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan tahap evaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan evaluasi formatif yang dikemukakan oleh Tessmer terdiri dari tahap, yaitu tahap *self evaluation, expert review, one-to-one evaluation, small group evaluation.* Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, lembar validasi, dan observasi. Hasil expert review diperoleh nilai rata-rata hasil penilaian dari media interaktif dalam pengenalan kata bermakna oleh ahli media dan materi diperoleh hasil rata-rata sebesar 3,68 % (kategori sangat valid). Kategori valid berarti sudah dikembangkan dengan teori yang memadai sesuai kurikulum, baik dari segi materi yang sesuai kebutuhan perkembangan bahasa anak 5-6 tahun. Dan dari segi media dinilai dari desain tampilan, pengunaan font, dan tampilan pada layar serta suara. Untuk uji kepraktisan media interaktif ditinjau dari observasi pada saat *one to one evaluation* dan *small group evaluation* diperoleh nilai rerata 82,79% kategori sangat praktis dikatakan praktis karena media interaktif yang dikembangkan dapat diterapkan, dan mudah digunakan, dinilai dari segi daya tarik dan kemudahan penggunaan. Kelemahan dari media ini adalah sedikit rumit dan membutuhkan waktu yang lama dalam proses pembuatan media tersebut.

Kata kunci : Pengembangan Media Interaktif, Pengenalan Kata Bermakna, Kelompok B

ABSTRACT

This study aims to develop interactive media in the introduction of meaningful words. The development of interactive media in word recognition means using a combination of the ADDIE development model and Tessmer evaluation. The ADDIE development model consists of five stages, namely the stage of analysis, design, development, implementation, and evaluation phase. In the evaluation phase, formative evaluation proposed by Tessmer consists of stages, namely self evaluation stage, expert review, one-to-one evaluation, small group evaluation. Data collection techniques used interviews, validation sheets, and observations. The results of expert review obtained the average value of the assessment results of interactive media in the introduction of meaningful words by media experts and materials obtained average results of 3.68% (very valid category). Invalid category means that it has been developed with adequate theories according to the curriculum, both in terms of materials that fit the needs of language development of children 5-6 years. And in terms of media judged from the design of the display, the use of fonts, and display on the screen and sound. For the test of the practicality of interactive media viewed from observation when one to one evaluation and small group evaluation obtained the average value of 82.79% very practical category is said to be practical because the developed interactive media can be applied, and easy to use, judged in terms of attractiveness and ease of use . The weakness of this medium is a bit complicated and takes a long time in the process of making the media.

***Keywords**:Development Interactive Media, Meaningful Word Recognition,Group B*

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam pertumbuhannya masa kanak-kanak adalah masa ke emasan, yang biasanya disebut dengan "*Golden Age*". Golden age adalah usia anak ketika mereka berumur nol sampai enam tahun, usia tersebut berada pada perkembangan terbaik untuk fisik dan otak anak. Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang dilalui oleh anak sejak dari lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak siap dalam memasuki pendidikan selanjutnya Peraturan Pemerintahan Nomor 146 Tahun 2014.

Mansur dikutip Madyawati (2016:2) memaparkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang terfokus pada arah pertumbuhan dan enam perkembangan yaitu: perkembangan moral dan agama, perkembangan fisik yaitu koordinasi motorik kasar dan halus, kecerdasan atau kognitif yaitu daya pikir dan daya cipta, sosial emosional yaitu sikap dan emosi, bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan berdasarkan kelompok usia yang telah dilalui oleh anak.

Salah satu aspek yang dikembangkan ditaman kanak-kanak adalah perkembangan bahasa. Perkembangan bahasa pada anak usia dini merupakan salah satu fokus perkembangan yang tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan di taman kanak-kanak. Menurut Chaer dan Agustina dikutip Yanti,dkk (2016:1) bahasa adalah alat untuk berinteraksi dalam arti alat untuk menyampaikan pikiran, gagasan, konsep atau perasaan. Dalam kehidupan sehari-hari bahasa sangatlah penting untuk berkomunikasi, Menurut Madyawati (2016:126) kecerdasan berbahasa disebut juga dengan kecerdasan linguistik, yaitu kemampuan untuk menggunakan kata-kata secara efektif baik secara lisan maupun tulisan. Kecerdasan ini mencakup kepekaan terhadap arti kata, urutan kata, suara, ritme, dan intonasi dari kata yang diucapkan, termasuk kemampuan untuk mengerti kekuatan kata dalam mengubah kondisi pikiran dan menyampaikan informasi baik secara lisan maupun tulisan, lewat

bahasa lisan maupun tulisan anak dapat mengucapkan dan menuliskan kata seperti nama sendiri nama orang lain dan nama-nama benda yang ada disekitarnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan pada Tiga TK yang ada di Palembang yakni pada hari pertama di PAUD Handayani Kelompok B pada bulan januari 2018 diperoleh informasi dari guru, ibu Tri Sunarti,S.Pd, media yang pernah digunakan dalam pengenalan huruf dan kata bermakna hanya menggunakan media seperti poster huruf, kartu huruf bergambar, huruf yang digunting kemudian diberi perekat, dan anak menyusun huruf menjadi kata pada papan flannel/Styrofoam kemudian merekatkan abjad pada flannel/Styrofoam tersebut. pada wawancara hari ke dua di TK IT Harapan Bunda pada bulan Februari 2018 peneliti memperoleh informasi dari guru yaitu ibu Sri Yati Ningsih, S.Pd.AUD, media yang digunakan dalam pengenalan huruf dan kata berupa buku, kartu huruf bergambar, dan poster huruf. kemudian pada hari ke tiga di PAUD Chatya Manis pada bulan Februari 2018 diperoleh infomasi dari ibu Guru Kiapmawati,S.Pd media pembelajaran yang digunakan dalam pengenalan kata bermakna berupa buku, poster gambar, dan alat permainan edukatif seperti balok huruf.

Dari ketiga informasi yang peneliti dapatkan di taman kanak-kanak tersebut media poster huruf dan kartu huruf bergambar memang sering digunakan sebagai media pembelajaran. hal ini menyebabkan peserta didik cepat bosan saat pembelajaran berlangsung dikarenakan media yang digunakan monoton. Untuk mewujudkan pembelajaran yang aktif, diperlukan media alternatif yang dapat dijadikan media pembelajaran bagi anak usia dini, di era zaman yang lebih modern saat ini terutama dibidang Teknologi, sayang sekali jika tidak dimanfaatkan dengan baik, oleh karena itu peneliti membuat aplikasi berupa media pembelajaran interaktif. Menurut Sutiarti & Edi (2017:26) Media Interaktif adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan software dan hardware yang bisa digunakan sebagai perantara dalam penyampaian isi materi ajar dari sumber belajar kepada anak dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan respon baik terhadap pengguna dari apa yang telah dimasukkan kedalam media tersebut. media interaktif itu sendiri memuat konten seperti teks, gambar bergerak, animasi, video, audio, dan

video game yang dikemas lebih praktis. dengan media interaktif tersebut dapat membantu guru dalam mengajarkan pengenalan huruf dan menyusun kata bermakna, karena media interaktif praktis dan didalam media tersebut memuat banyak materi, sehingga mempermudah guru dalam penyampaian materi dan dapat menarik minat anak untuk belajar. Pembelajaran media interaktif sangat menarik, mudah dipahami dan tidak cepat membosankan dikarenakan Media Interaktif ini adalah teknik belajar sambil bermain yang dikemas sesuai untuk anak usia dini.

Henny Maryati Ambarita (2015) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Berhitung Untuk Anak Kelompok A TK Teruna Bangsa" menyimpulkan bahwa Uji lapangan operasional *field trial* ditujukan kepada 15 anak kelompok A TK Teruna Bangsa Yogyakarta. Hasil ujicoba lapangan operasional menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang dibuat oleh penulis memiliki nilai yang sangat baik dengan rata-rata 3,29. Penelitian pengembangan ini menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif materi berhitung untuk anak kelompok A taman kanak-kanak. Secara keseluruhan multimedia pembelajaran ini dikategorikan baik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran berhitung untuk anak kelompok A Taman Kanak-Kanak.Multimedia pembelajaran interaktif materi berhitung ini dapat digunakan secara sendiri maupun secara bersama-sama di kelas.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti mengembangkan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Interaktif Dalam Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun di PAUD Handayani Palembang".

1.2 Rumusan Masalah

Berkaitan dengan pengembangan sumber belajar yang berupa media pembelajaran interaktif dalam pengenalan kata bermakna pada anak kelompok B tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah

1. Apakah Pengembangan Media Interaktif Dalam Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun yang dikembangkan dinyatakan Valid?

2. Apakah Pengembangan Media Interaktif Dalam Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun yang dikembangkan dinyatakan Praktis?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Menghasilkan Produk Media Interaktif Dalam Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun yang Valid.
2. Menghasilkan Produk Media Interaktif Dalam Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun yang Praktis.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberi manfaat baik untuk kepentingan teoritis dan praktis sebagai berikut.

a. Manfaat Teori
    1. Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi dan gambaran untuk menghasilkan media interaktif dalam pengenalan kata bermakna.
    2. Memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan media di taman kanak-kanak yang terus berkembang sesuai dengan kebutuhan anak.
b. Manfaat Praktis
    1. Bagi Siswa

       Dengan adanya sebuah media interaktif sebagai media pembelajaran ini, diharapkan dapat menarik perhatian dan minat untuk memotivasi belajar peserta didik dalam pengenalan kata bermakna
    2. Bagi Pendidik

       Dapat memberikan pengetahuan baru tentang pembelajaran dalam pengenalan kata bermakna melalui media interaktif, adapun juga sebagai alternatif guru dalam penyampaian materi kepada peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

3. Bagi Sekolah

   Memberikan masukan dan informasi bagi kepala sekolah untuk dapat mendorong guru agar lebih kreatif dan inovatif dengan mencoba mengembangkan media interaktif dalam pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Lainnya

   Memberikan informasi sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan media interaktif serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina Fatmawati (2016).”Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk SMA Kelas X”. Universitas Muhammadiyah.

Amri. Iful. Vol. 2 No. 1. 2015. *Pengembangan pembelajaran E-Learning Berbasis Web Untuk Mata Kuliah Pendahuluan Fisika Inti.*

Arikunto,S.(2015).*Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*.Jakarta: Bumi Aksara.

Arja,Renja.(2018).www.academia.edu/34635205/Multimedia_Interaktif.pdf diakses pada tanggal 22 April 2018 Pukul 14.55 WIB.

Badriyah.(2015).”Efektifitas Proses Pembelajaran Dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran”. Jurnal Entera Komunikasi Vol.1 No.1.

Darmadi, Hamid.(2014).*Metode Penelitian Pendidikan dan sosial*. Bandung : ALFABETA.

Dhieni,Nurbiana,Dkk.(2014).*Metode Pengembangan Bahasa*.Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Endro Joko Wibowo. (2013).”Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV’. Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer FTI Vol.2 No.1.UNSA.

Henny Maryati Ambarita (2015).“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Berhitung Untuk Anak Kelompok A TK Teruna Bangsa”. Universitas Negeri Yogyakarta.

IGB Wira Pandu Winata. (2016). “Pengaruh Model Pembelajaran Siklus Belajar (Learning Cycle) 5E Berbantuan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPA”. E-journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Vol : 4 No: 1.

Jalinus,Nizwardi & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : KENCANA.

Joni Purwono. (2014). “penggunaan media audio-visual pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di sekolah menengah pertama negeri 1 pacitan”. Jurnal teknologi pendidikan dan pembelajaran vol.2, No.2. UNS.

Joko Susilo. (2017).”Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Dan Interaktif Untuk Mensimulasikan Instalasi Jaringan Listrik Di SMK 2 Surakarta”. Universitas Sebelas Maret.

Linda Lia. (2015).“Multimedia Interaktif Sebagai Salah Satu Alternative Pembelajaran Dalam Bidang Pendidikan Sains”. Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika, Vol. 2 No.2. Universitas PGRI Palembang.

Latif, Mukhtar, dkk. (2013). Pendidikan Anak Usia Dini.Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

Madyawati, Lilis.(2016). *Strategi Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Melian Arshanti.(2014).“Pemerolehan Bahasa Pada Anak (Kajian Psikolinguistik)”. Jurnal PBSI Vol.3 No.2. Universitas Islam Sultan Agung.

Muhammad Munir (2014).”Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Register Berbasis Inkuiri Terbimbing”. Universitas Negeri Yogyakarta.

Mulyati,Yeti dkk.(2015).*Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*.Tangerang Selatan : Universitas Terbuka.

Neni Yuniati. (2011).”Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Pada Sekolah Dasar Negeri Kroyo 1 Sragen”. Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi – Volume 3 No 4

Oka, Gde Putu Arya.(2017).*Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta :DEEPUBLISH

Permerintah Pendidikan dan Kebudayaan (2014). *No.137 & 146 Tentang Kurikulum 2013*.

Rosa Delima. (2015). “Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 Sampai 6 Tahun”. Universitas Kristen Duta Wacana volume 1 nomor 1.

Sadam Husein. (2015). “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Pada Materi Suhu Dan Kalor”. Jurnal Pendidikan Fisikia Dan Teknologi Volume 1 No. 3. Universitas Mataram.

Saifuddin. (2014).*Pengelolaan Pembelajaran Teoretis Dan Praktis*. Yogyakarta : DEEPUBLISH.

Satrianawati (2018). *Media dan Sumber Belajar*.Yogyakarta : DEEPUBLISH.

Siti Marfuah (2016).“Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powerpoint Disertai Visual Basic For Application Materi Jarak Pada Bangun Ruang Kelas x”. Jurnal GANTANG Pendidikan matematika FKIP Vol. 1 No. 1. UNSRI.

Susanto. Ahmad. (2017). *Pendidkan Anak Usia Dini*. Jakarta:Bumiaksara.

Sutarti & Edi (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta : DEEPUBLISH.

Sugiyono(2017:28).*Metode Penelitian Dan Pengembangan.* Bandung: ALFABETA.

Staf.(2018).https://www.apaarti.com/pengenalan.html diakses tanggal 15 mei 2018.

Tessmer,M.(1993). *Planning and Conducting Formative Evaluation.* London: Kogan Page.

Tegeh, I Made. Dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta:Graha Ilmu.

Trianti, Teguh & Septi. (2016). *Buku Pintar Ejaan Bahasa Indonesia*. Bekasi : Cheklist.

Wati, Rima. (2016). *Ragam Media Pembelajaran.* Jogjakarta : kata Pena.

Waridah, Ernawati (2013). *EYD & Seputar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Penerbit Ruang Kata Imprint Kawan Pustaka.

Wawan Saputra. (2012).”Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer”. Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi – Volume 4 No 2.

Wiyani,N.A.(2014).*Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.

Yanti,dkk.(2016). *Bahasa Indonesia Konsep dan Penerapan*. Jakarta : PT Grasindo.

Zainiyati.(2017).*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta :KENCANA.