

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
MENGENAL BINATANG AIR ASAL KOTA PALEMBANG
UNTUK ANAK KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK**

SKRIPSI

Oleh

Sri Wahyuni

NIM : 06141381621053

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2020**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
MENGANAL BINATANG AIR ASAL KOTA PALEMBANG
UNTUK ANAK KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK**

SKRIPSI

Oleh

Sri Wahyuni

NIM:06141381621053

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana

Pembimbing 1



Dra. Syafdaningsih, M.Pd

NIP.195908151986092001

Pembimbing 2



Dra. Rukiyah, M.Pd

NIP.196112251988032001

Mengetahui:

Ketua Jurusan



Dr. Azizah Husin, M.Pd

NIP. 196006 111987032001

Koordinator Program Studi



Dra. Syafdaningsih, M.Pd

NIP.195908151986092001

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
MENGANAL BINATANG AIR ASAL KOTA PALEMBANG
UNTUK ANAK KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK**

SKRIPSI

Oleh

Sri Wahyuni

NIM:06141381621053

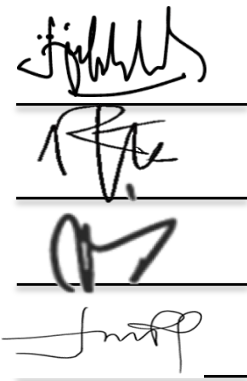
Telah Diujikan Dan Lulus Pada

Hari : Jum'at

Tanggal : 17 Juli 2020

TIM PENGUJI

- | | |
|----------------------|-----------------------------------|
| 1. Ketua | : Dra. Syafdaningsih, M.Pd |
| 2. Sekertaris | : Dra. Rukiyah, M.Pd |
| 3. Anggota 1 | : Dra. Hasmalena, M.Pd |
| 4. Anggota 2 | : Dr. Sri Sumarni, M.Pd |



**Palembang, Juli 2020
Mengetahui,
Koordinator Program Studi,**



Dra. Syafdaningsih, M.Pd

NIP:195908151986092001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sri Wahyuni

NIM : 06141381621053

Program Studi : PG-PAUD

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Mengenal Binatang Air Asal Kota Palembang Untuk Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak” ini adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika dikemudian 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.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pamaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Juli 2020

Yang membuat pernyataan,

Sri Wahyuni

NIM 06141381621053

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Mengenal Binatang Air Asal Kota Palembang Untuk Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi 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 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 Dekan FKIP Unsri Bapak Prof. Seofendi, M.A., Ph.D., Ibu Dr. Azizah Husain, M.Pd ketua jurusan pendidikan, dan Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd selaku koordinator program studi pendidikan guru pendidikan anak usia dini yang telah memberikan kemudahan dalam mengurus administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditunjukkan kepada dosen PG-PAUD yaitu Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd, Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd, dan Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd, anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua yang telah memberikan dukungan selama penulis mengikuti pendidikan.

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

Palembang, Juli 2020

Penulis

Sri Wahyuni

HALAMAN PERSEMBAHAN

Assalamu'alaikum Warrohmatullahi Wabarrokaatu. Alhamdulillah rabba a'lamin puji syukur bagi Allah SWT karena berkat Rahmat dan Ridho-nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. *Shalawat* serta salam tak lupa kita sampaikan kepada junjungan kita Nabi besar kita, Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat dan para pengikutnya hingga akhir jaman. Dengan penuh rasa bangga skripsi ini, penulis persembahkan kepada:

- ❖ Pertama kepada kedua orang tua saya yang sangat saya cintai yang tak pernah lelah memberikan do'a, semangat, dan dukungannya kepadaku setiap masa. Untuk Ayah saya Mukri dan Ibu saya Suginem, Saya mengucapkan ribuan terima kasih karena berkat do'a dan dukungan kalianlah saya dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
- ❖ Saudaraku tersayang Kakakku Widodo Basuki dan Ayukku Nur Halimah beserta Ayuk iparku Siti Fatonah dan Kakak iparku Samsul Muarif. Terimakasih atas cinta, kasih sayang, semangat, doa, dan segala hal yang kalian berikan kepadaku.
- ❖ 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 terima kasih atas segala ilmu, motivasi, bimbingan, pengalaman, kesabaran dan kasih sayangnya kepada kami, terkhusus dosen PG-PAUD ibu Dra.Syafdaningsih, M.Pd, ibu Dra. Yetty Rahelly, M.Pd.,Ph.D (Alm), ibu Dra, Rukiyah, M.Pd, ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd, ibu Dra. Hasmalena, M.Pd, ibu Mahyumi Rantina, M.Pd, ibu Febriyanti Utami, M.Pd, ibu Dr. Windi Dwi Andika,M.Pd, dan ibu Taruni suningsih, M.Pd.
- ❖ Ibu Anggi Monita Sari, S.E.,M.Si yang membantu memudahkan proses administrasi dalam penyusunan skripsi.
- ❖ Karyiawan FKIP UNSRI KM 5
- ❖ Sahabat tercinta Elza Dwi Novriza, Desmalia Sari Endah, Faizatul Aimah Fitria Febriyanti dan Khoirunisa Septianingsih.
- ❖ Sahabat seperjuangan Ismatul Izza, Indah Puspita Sari, Cici Novitasari, Rini Martia, Elsa Tri Pratiwi, Caroline Febri Delima, dan Sofiati.
- ❖ Sahabat PG-PAUD Angkatan 2016
- ❖ Tak lupa saya persembahkan untuk Agama, Bangsa dan Almamater yang saya banggakan.

MOTTO

“Aku mengenal kesuksesan itu bernama tekad yang tidak pernah

MENYERAH”

∞ Andi Arsyil Rahman Putra ∞

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
Latar Belakang.....	1
Permasalahan Penelitian	4
Tujuan Penelitian	5
Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Hakikat Multimedia Interaktif.....	6
2.1.1 Pengertian Multimedia Interaktif	6
2.1.2 Karakteristik Multimedia Pembelajaran	6
2.1.3 Jenis-Jenis Multimedia Pembelajaran	7
2.1.4 Manfaat Multimedia Pembelajaran	8
2.1.5 Kekurangan Dan Kelebihan Multimedia	9
2.1.6 Syarat-Syarat Dalam Pemilihan Media.....	10
2.2 Karakteristik Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.....	11
2.3 Pengertian Tema Pembelajaran.....	12
2.5 Tema Binatang Air.....	12
2.6 Pengertian Penelitian Pengembangan	13
2.6.1 Pengertian Valid.....	14

2.6.2 Pengertian Praktis.....	14
2.7 Model Penelitian Pengembangan.....	15
2.8 Kerangka Berfikir.....	16
2.9 Penelitian Relevan.....	18
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1 Jenis Penelitian.....	20
3.2 Jenis Data Penelitian	20
3.3 Metode Pengumpulan Data	20
3.3.1 <i>Walkthrough</i>	21
3.3.2 Observasi.....	22
3.3.3 Wawancara.....	23
3.4 Metode Analisis Data.....	23
3.4.1 Analisis Data <i>Walkthrough</i>	23
3.5 Analisis Data Observasi	25
3.6 Prosedur Penelitian.....	26
3.6.1 Analisis (<i>Analyze</i>)	26
3.6.2 Perancangan (<i>Desigh</i>)	26
3.6.3 Pengembangan (<i>Development</i>)	27
3.6.4 Implementasi (<i>Implementation</i>)	28
3.6.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	31
4.1 Hasil Penelitian	31
4.1.1 Hasil Tahapan Penelitian	31
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan dan Perkembangan Anak	31
4.1.2 Hasil Tahapan Perencanaan	32
4.1.2.1 Perencanaan Materi	32
4.1.2.1.1 Membuat Materi	32
4.1.2.1.2 Produksi Prototipe	32
4.1.3 Hasil Tahapan Perkembangan	33
4.1.3.1 Halaman Judul	33
4.1.3.2 Halaman Pokok/Isi	34

4.1.3.3 Tampilan Penutup	34
4.1.4 Hasil Tahapan Implementasi	35
4.1.5 Hasil Tahapan Evaluasi	36
4.1.5.1 Hasil Tahapan <i>Expert Review</i>	36
4.1.5.2 Hasil Tahapan <i>One-To-One Evaluation</i>	39
4.1.5.3 Hasil Tahapan <i>Small Group Evaluation</i>	41
4.2 Pembahasan	42
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	49
5.1 Kesimpulan	49
5.2 Saran	50
DAFTAR RUJUKAN	51

DAFTAR TABEL

1. Tabel 1 Teknik Pengumpulan Data.....	21
2. Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi	22
3. Tabel 3 Kisi-Kisi Observasi Penilaian Aktivitas Anak.....	23
4. Tabel 4 Kategori Nilai Validasi	24
5. Tabel 5 Kategori Nilai Hasil Validasi Materi dan Media	25
6. Tabel 6 Kategori Nilai Hasil Observasi Anak dan Guru	25
7. Tabel 7 Hasil Validasi <i>Content</i> /Materi Multimedia Interaktif.....	64
8. Tabel 8 Hasil Validasi Desain/Media Multimedia Interaktif.....	70
9. Tabel 9 Rekapitulasi Hasil Penilaian Validasi Materi dan Media	72

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1 Alur Pengembangan ADDIE dan Tessmer Formatif	16
2. Gambar 2 Kerangka Berfikir	17
3. Gambar 3 Multimedia Interaktif Sudah Perbaikan Suara/Audio	39
4. Gambar 4 Penambahan Tujuan Pembelajaran, KI, KD Dan Indikator	39
5. Gambar 5 Peneliti Menjelaskan Cara Memainkan Multimedia Interaktif	40
6. Gambar 6 Anak Memperhatikan Peneliti Menjelaskan	39
7. Gambar 7 Anak memainkan multimedia interaktif	41

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 Lembar Wawancara	55
1.1 Lembar Wawancara di TK IT Izzudin	55
1.2 Lembar Wawancara di TK Nusa Indah 1	57
1.3 Lembar Wawancara di TK Matahari.....	59
2. Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli	61
2.1 Lembar Ceklis Validitas <i>Content</i> /Materi	61
2.2 Tabel Hasil Validasi <i>Content</i> /Materi Multimedia Interaktif	64
2.3 Hasil Validasi <i>Content</i> /Materi.....	65
2.4 Lembar Ceklis Validasi Desain/ Media	66
2.5 Tabel Hasil Validasi Desain/ Media Multimedia Interaktif	70
2.6 Hasil Validasi Desain/ Media.....	71
2.7 Tabel Rekapitulasi Hasil Penilaian Validasi Materi dan Media	72
2.8 Rekapitulasi Hasil Penilaian Validasi Materi Dan Media.....	73
3. Lampiran 3 Desain Produk Multimedia Interaktif.....	74
3.1 <i>Flowchat</i> Multimedia Interaktif	74
3.2 <i>Flowchart</i> Kuis didalam Multimedia Interaktif	75
3.3 <i>Storyboard</i> Multimedia Interaktif	76
4. Lampiran 4 Lembar Observasi Tahap <i>One-To-One Evaluation</i>	88
5. Lampiran 5 Lembar Observasi Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	97
6. Lampiran 6 Hasil Observasi Tahap <i>One-To-One Evaluation</i>	99
7. Lampiran 7 Hasil Observasi Tahap <i>One-To-One Evaluation</i>	100
8. Lampiran 8 Rekapitulasi Hasil <i>One-To-One</i> dan <i>Small Group Evaluation</i>	102
9. Lampiran 9 Rubrik Penskoran	103
10. Lampiran Dokumentasi Wawancara.....	106
10.1 Dokumentasi Wawancara TK IT Izzudin	106
10.2 Dokumentasi Wawancara TK Nusa Indah	106
10.3 Dokumentasi Wawancara TK Maatahari	107
11. Lampiran 11 Dokumentasi Tahap <i>One-To-One Evaluation</i>	108
12. Lampiran 12 Dokumentasi Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	109

13. Lampiran 13SK Pembimbing Skripsi	110
14. Lampiran 14 Surat Izin Penelitian Dari Dekan FKIP UNSRI	112
15. Lampiran 15 Surat Izin Penelitian Dari DIKNAS Pendidikan	113
16. Lampiran 16 Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	114
17. Lampiran 17 Usul Judul Skripsi.....	115
18. Lampiran 18 Kartu Bimbingan	116
19. Lampiran 19 Cek Plagiat	120
20. Lampiran 20 Artikel.....	121

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia interaktif mengenal binatang air asal kota Palembang untuk anak kelompok B di taman kanak-kanak yang dinyatakan valid dan praktis. Model pengembangan dalam penelitian ini adalah model ADDIE dan dengan evaluasi formatif Tessmer yang terdiri dari lima tahap yaitu: tahap analisis, tahap perencanaan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Pada tahap evaluasi formatif Tessmer terdiri dari tahap *self evaluation*, *expert reivew*, *one-to-one evaluation*, dan *small group evaluation*. Model pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, *walkthrough*, dan observasi. Berdasarkan hasil validasi materi mendapatkan skor 91% dan pada validasi media mendapatkan skor 94% dengan rata-rata validasi produk 92 % dengan kategori sangat valid. Pada hasil penelitian tahap *one-to-one evaluation* mendapatkan nilai sebesar 89% Sedangkan hasil tahap *small group evaluation* mendapatkan nilai sebesar 90%. Dengan rata-rata kedua hasil tersebut 89% dengan kategori sangat praktis. Kelebihan produk multimedia interaktif yaitu memiliki daya tarik pada tampilan produk dengan menggabungkan beberapa viedo, gambar,teks dan audio sehingga dapat meningkatkan minat belajar bagi anak. Dengan ini produk pengembangan multimedia interaktif mengenal binatang air asal kota Palembang untuk anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak dinyatakan valid dan praktis sehinga layak untuk digunakan.

Kata kunci: Multimedia Interaktif, Binatang Air Asal Palembang

ABSTRACT

This aims to produce interactive multimedia products that recognize valid and practical aquatic animals of Palembang City for Children group B in kindergarten. The development used a combination of the ADDIE and Tessmer development models. The ADDIE model consists of five stages, namely analysis, planning, development, implementation, and evaluation stages. At the evaluation stage, the researcher used the Tessmer formative evaluation method covering self-evaluation, expert review, one-to-one evaluation, and small group evaluation. The data were collected through interviews, walkthrough, and observations. Based on material validation results get a score of 91% and on media validation get a 94% score with a 92% product validation average with a very valid category. In the results of one-to-one evaluation phase, get a value of 89% while the results of the small group evaluation stage get a value of 90%. With the average of these two results 89% with a very practical category. The advantages of interactive multimedia products have the appeal of the product display by combining multiple videos, images, text and audio so as to increase the interest of learning for children. With this interactive multimedia development products know the water animals originating from Palembang city for children group B in kindergarten is declared valid and practical so it is worth to use.

Keywords: *Interactive Multimedia, Aquatic Animals of Palembang City*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Multimedia tidak hanya sekedar memiliki makna antar teks dan grafik sederhana saja, akan tetapi juga dilengkapi dengan adanya suara, animasi, video, dan interaksi. Sehingga ketika proses pembelajaran peserta didik dapat mendengarkan penjelasan dengan cara melihat gambar, animasi dan membaca penjelasan dalam bentuk teks. Sama halnya yang dikatakan Vegan yang dikutip oleh Binanto (2019: 2) menjelaskan bahwa multimedia adalah kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi dan video yang disampaikan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan atau dikontrol secara interaktif. Menurut Vaughan yang dikutip oleh Kurniawati & Nita (2018: 70) terdapat tiga jenis multimedia, yaitu multimedia interaktif, multimedia hiperaktif, dan multimedia linear. Untuk itu multimedia interaktif memudahkan pendidik untuk dijadikan sebagai media mengajar, khususnya media pembelajaran pada anak usia dini.

Bila dikaitkan dengan anak usia dini, multimedia interaktif memiliki peranan pentingnya bagi anak usia dini diantaranya dijadikan sebagai media pembelajaran yang dimana media pembelajaran merupakan alat yang dijadikan sebagai perantara untuk merangsang atau menstimulasi semua aspek perkembangan anak, baik aspek nilai moral dan agama, aspek fisik motorik, aspek kognitif, aspek bahasa, aspek sosial emosional maupun aspek seni. Selain itu, dengan menggunakan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran bagi anak dapat meningkatkan motivasi belajar, karena multimedia interaktif termasuk media yang menggunakan teks, grafik, audio, gambar maupun animasi bergerak sehingga multimedia interaktif merupakan media yang sangat menarik dan menyenangkan untuk diberikan dalam proses pembelajaran bagi anak.

Dari media yang menarik dan menyenangkan, dapat mengenalkan binatang air khususnya binatang air asal kota Palembang kepada anak yang merupakan salah satu bentuk kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru agar anak mampu mengingat dan mengenal apa saja nama-nama dan jenis-jenis

binatang air yang berada di kota Palembang. Adapun alasan memilih mengenalkan binatang air asal kota Palembang kepada anak karena kota Palembang terkenal dengan makanan empek-empek yang mana yang menjadi bahan utama dari makanan ini merupakan salah satu binatang air yang dijadikan sebagai maskot dari kota Palembang yaitu ikan belida. Selain itu, adapun ikan lain yang bisa dijadikan bahan utama membuat empek-empek ialah ikan tenggiri, ikan gabus, ikan kakap merah dan lain-lain. Untuk itu, anak dapat mengenal binatang air asal kota Palembang. Berikut adalah jenis-jenis binatang air yang berada di kota Palembang yaitu misalnya seperti ikan belida, ikan gabus, ikan patin, ikan betok, ikan toman, ikan putak, dan masih banyak lagi. Dari nama-nama jenis binatang air tersebut merupakan jenis binatang air yang berasal dari kota Palembang. Maka dari itu untuk mengenalkan binatang air tersebut dibutuhkan media yang menarik dan menyenangkan yang dapat membangkitkan daya pikir anak dan anak dapat berinteraktif menggunakan media tersebut.

Berdasarkan observasi wawancara yang dilakukan peneliti di ketiga TK yang berada di kota Palembang ini yaitu TK IT Izzudin, TK Nusa Indah 1, dan TK Matahari pada tanggal 25 September-16 Oktober 2019. Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di TK IT Izzudin dengan wali kelas ibu Rani dan ibu Larisa menunjukkan respon yang positif mengenai media yang akan dibuat peneliti dan media pembelajaran yang digunakan pendidik masih bersifat umum atau sudah biasa khususnya media yang digunakan dalam mengenal binatang air. Terlihat dari media yang digunakannya misalnya seperti kartu bergambar (*flazz card*) dan poster. Keterbatasan dalam menyampaikan informasi kepada anak-anak terutama dalam kurangnya menghadirkan objek-objek konkret seperti misalnya pada saat pembelajaran dengan tema binatang yang hidup di air khususnya binatang air yang berasal dari kota Palembang menjadi salah satu permasalahan yang dihadapi karena hampir seluruh anak belum mengenal jenis-jenis binatang air yang berasal dari kota Palembang. Selain itu juga penggunaan media yang sudah biasa dan didominasi oleh lembar kerja juga membuat anak dalam proses pembelajaran menjadi kurang menyenangkan dan membuat anak mudah bosan.

Sama halnya di TK Matahari dengan wali kelas ibu Susrukita juga menunjukkan respon yang positif mengenai media yang akan dibuat peneliti tentang multimedia interaktif dan media yang ada di TK tersebut juga sudah menggunakan media yang memakai peralatan seperti halnya proyektor/LCD. Namun multimedia yang biasanya dipakai di sekolah masih bersifat audio visual yaitu pembelajaran yang menampilkan video saja, sehingga anak hanya sekedar melihat dan mendengarkan apa yang dilihatnya tanpa adanya interaksi dalam menggunakan media tersebut. Adapun pendidik dalam penyampaian informasi kepada anak-anak dengan sudah pernah menghadirkan objek-objek kongrit tentang binatang air. Namun untuk mengenalkan jenis-jenis binatang yang hidup di air yang berasal dari kota Palembang sebagian besar anak masih belum mengenal jenis-jenis binatang yang bersal dari kota Palembang.

Sedangkan di TK Nusa Indah 1 dengan wali kelas ibu Rusmiyati juga menunjukkan respon yang positif mengenai media yang akan dibuat peneliti tentang media interaktif. Sama halnya dengan TK Matahari, TK Nusa Indah 1 juga sudah memiliki perlengkapan proyektor/ LCD. Adapun Media interaktif yang pernah ada di TK tersebut berupa media interaktif untuk mengajarkan bahasa Inggris kepada anak dan belum ada media interaktif yang mengenalkan tema binatang air. Adapun kendala dalam medianya yang digunakan pendidik masih bersifat konvensional dan kurangnya menghadirkan objek-objek kongrit khususnya binatang air. Selain itu juga penggunaan media yang sudah biasa dan didominasi oleh lembar kerja juga membuat anak dalam proses pembelajaran menjadi kurang menyenangkan dan membuat anak mudah bosan. Oleh karena itu, Sehingga inilah yang menjadi penghambat kurangnya termotivasinya anak dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran dalam mengenal binatang air di TK tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara di atas guru sangat mengharapkan adanya multimedia interaktif materi mengenal binatang air asal kota Palembang tersebut untuk inovasi media yang baru karena dirasa sangat menarik untuk di ujicobakan kepada anak-anak. Apalagi dari ketiga TK tersebut guru belum pernah menggunakan multimedia interaktif tersebut sebagai media pembelajaran kepada

anak dan dari ketiga TK tersebut juga belum pernah menggunakan media yang mengenalkan jenis-jenis binatang air yang berasal dari kota Palembang untuk itu multimedia interaktif ini sangat diperlukan. Media dikemas dan dirangkum dengan sangat menarik berupa terdapat adanya materi, video, berhitung dan sekaligus game pun ada di dalam media tersebut. Sehingga multimedia interaktif ini secara khusus sangat membantu dalam proses pembelajaran untuk anak usia dini.

Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Yuniarni, dkk (2020) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Video Senam Animasi Berbasis Budaya Khas Kalimantan Barat Dalam Pembelajaran PAUD”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perencanaan multimedia interaktif berbentuk video senam animasi berbasis budaya khas Kalimantan Barat, dinilai sangat layak untuk digunakan dan dapat menarik minat anak untuk melakukan gerakan senam. Berdasarkan hal tersebut peneliti mencoba memberikan solusi untuk para pendidik di TK tersebut dalam mengenalkan binatang air asal kota Palembang menggunakan multimedia interaktif. Media ini akan dikemas dan disajikan dengan menarik dan akan memiliki ketertarikan pada media ini. Untuk itu, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian tentang Pengembangan Multimedia Interaktif Mengenal Binatang Air Asal Kota Palembang Untuk Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak”.

1.2 Permasalahan Penelitian

Berdasarkan uraian di latar belakang permasalahan di atas maka permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah Mengembangkan Multimedia Interaktif Mengenal Binatang Air Asal Kota Palembang Untuk Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Yang dinyatakan valid?
2. Bagaimanakah Mengembangkan Multimedia Interaktif Mengenal Binatang Air Asal Kota Palembang Untuk Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Dinyatakan Praktis?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan Produk Berupa Multimedia Interaktif Mengenai Binatang Air Asal Kota Palembang Untuk Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Yang Dinyatakan Valid.
2. Menghasilkan Produk Berupa Multimedia Interaktif Mengenai Binatang Air Asal Kota Palembang Untuk Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Yang Dinyatakan Praktis.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain sebagai berikut:

1. Bagi Peserta didik, dengan adanya multimedia interaktif pengenalan materi binatang air ini, peserta didik dapat terbantu dalam meningkatkan motivasi untuk belajar mengenai binatang air asal kota Palembang.
2. Bagi Pendidik, dapat mempermudah seorang pendidik dalam memberikan materi dan sebagai pemilihan media mengajar sehingga proses pembelajaran menjadi bervariasi, menarik dan menyenangkan.
3. Bagi Sekolah, mendukung kualitas pendidikan dalam ranah IPTEK dan dapat dijadikan pijakan untuk memotivasi pendidik lain dalam membuat produk yang serupa sehingga pada akhirnya akan meningkatkan kualitas di sekolah tersebut.
4. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan sebagai sumber informasi yang bermanfaat dan dapat juga dijadikan acuan untuk penelitian yang sejenis dan bisa sampai tahap *field test*.

DAFTAR RUJUKAN

- Adam, G. (2019). Pengembangan Tema Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Lonto Leok Pendidikan Anak Usia Dini*. 2(1): 46.
- Alfiriani, A. & Hutabri, E. (2017). Kepraktisan Dan Keefektifan Modul Pembelajaran Bilingual Berbasis Komputer. *Jurnal Pendidikan*. 1(1):16.
- Al- Tabany, T. I. B. (2013). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Arikunto, S. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Astuti, W. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Materi Pengukur Berbasis Sintifik Pada Anak Kelompok B di Taman Kanka-Kanak. *Skripsi*. Palembang: FKIP Unsri.
- Baharudin. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Sekolah Menengah Kejuruan Terhadap Efektif Dan Efisiensi Pembelajaran. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*. 1(2): 117.
- Binanto, I. (2019). *Multimedia Digital-Dasar Teori Dan Pengembangan*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Cahyati, N., Syafdaningsih, & Rukiyah. (2018). Pengembangan Media Interaktif Dalam Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak. *Pendidikan Anak Usia Dini*. 9(2), 165-166.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Duludu, U. A. T A. (2017). *Buku Belajar Kurikulum Bahan Dan Media Pembelajaran PLS*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Eddy,S., Karim, G., & Emi, O. (2012). Inentarisasi dan Indentifikasi Jenis-Jenis Ikan di Perairan Sungai Musi Kota Palembang. *Jurnal Sainmatika*. 9(2):20
- Fitri, D. A., Mustami, M. K., & Taufik, A.U. Pengembangan Media Gambar Berbasis Potensi Lokal Pada Pembelajaran Materi Keanekaragaman

- Hayati Di Kelas X Di Sma 1 Pitu Riase Kab. Sidrap. *Jurnal Pendidikan Dasar islam*. 4(2): 17.
- Guslinda & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV. Jakad.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*. 4(2): 133.
- Harry, F., dkk. (2019). Multimedia Interaktif Berbasis Sumber Daya Alam Khas Kalimantan Barat Dalam Pembelajaran Di PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 3(1):35.
- Ibda, H. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Wayang (Konsep & Aplikasi)*. Semarang: CV Pilar Nusantara.
- Jalinius, N., & Ambyar. (2016). *Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Khadijah. (2016). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khiyarusoleh, U. (2016). Konsep Dasar Perkembangan Kognitif Pada Anak Menurut Jean Piaget. *Jurnal Dialektika Jurusan Pgsd*. 5(1): 1-4.
- Kurniawati, I. D. & Nita, S. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *Journal of Computer and Information Technology*. 1(2): 70.
- Lestari, R. A. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Puzzle Game* Pada Kompetensi Dasar Mengenal Lingkungan Alam Di Taman Kanak-Kanak. *Skripsi*. Palembang: FKIP Unsri.
- Lingua, F. (2016). *Kamus Genggam Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Hutamedia.
- Listianingtyas, L. R. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Subtema Binatang Untuk Anak Kelompok A Tk An-Nur Ii Maguwoharjo, Sleman, Yogyakarta. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*. 7(7): 638.
- Mariatun, I. B. (2017). Pengembangan Tema Pembelajaran Untuk Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak*. 6(1): 42.

- Marlisa. L. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Pengenalan Salat Untuk Meningkatkan Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian*. 12(1): 404-405.
- Martini, L, S., & Ali, M. (2014). Kemampuan Mengenal Binatang Yang Hidup Di Air Melalui Media Gambar Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*. 3(8): 3-4.
- Masnipal. (2018). *Menjadi guru PAUD profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, I., Prajuhana, A., & Iqbal, M. (2019). *Buku Ajar Desain Grafis Dan Multimedia*. Bogor: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Pakuan.
- Mulyani, N. (2018). *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Mulyasa. (2017). *Managemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Mursid. (2017). *Pengembangan pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nasution, H. K., Purba, H., & Rahmadhan, A. (2018). Implementasi Pembelajaran Tematik Dalam Perkembangan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini Kelompok B Di Tk It Nurul ‘Ilmi Medan. *Jurnal Raudhah*. 6(1): 3-4.
- Novianto, L.A., Degeng, I. N. S., Wedi, A. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Kelas VIII SMP Wahid Hasyim Malang. *JKTP*. 1(3): 257.
- Novriyanti & Putu Sudira. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan Dan *Wiring* Kelistrikan Di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. 5(2): 224.
- Okta, G. P. A.(2017). *Media Dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Permendikbud. (2014). *No. 137 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini 2013*.

- Permendikbud. (2014). *No. 146 Tentang Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini 2013*.
- Rusli, M., Hermawan, D., & Supuwingsih, N. N. (2017). *Multimedia pembelajaran yang inovatif*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sari, E. N. (2019). Pengembangan Media Tebak Gambar Berbasis Multimedia Untuk Kemampuan Berbicara Anak Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak Palembang. *Skripsi*. Palembang: FKIP UNSRI.
- Sari, L.Y., & Susanti, D. (2016). Uji Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Konstruktivisme Pada Materi Neurulasi Untuk Perkuliahan Perkembangan Hewan. *Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi*. 2(1): 162.
- Satriawati. (2018). *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sudaryono. (2018). *Metodelogi Penelitian*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, M. S. (2016). *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sutrisno, E. (2018). *Budaya Organisasi*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tegeh, I. M. Dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Trinawindu, I. B. KT., Dewi, A. K., & Nurlita, E. T. (2016). Multimedia Interaktif Untuk Proses Pembelajaran. *Jurnal Seni Rupa dan Desain*. 19(23): 37.
- Yuniarni, D., Sari, R. P., & Atiq, A. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Video Senam Animasi Berbais Budaya Khas Kalimantan Barat. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 4(1): 290.
- Wulandari, A. P. (2018). Pengembangan *Game Maze* Berbasis Media Interaktif Sesuai Tema Untuk Anak Usia 5-6 Tahun Di TK IT Izzudin Palembang. *Skripsi*. Palembang: FKIP Unsri.