

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TEMA PROFESI
PADA ANAK KELOMPOK B DI TAMAN
KANAK-KANAK**

SKRIPSI

Oleh

Cicah Novitasari

NIM : 06141381621050

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



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

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TEMA PROFESI
PADA ANAK KELOMPOK B DI TAMAN
KANAK-KANAK**

Oleh
Cicil Novitasari
NIM : 06141381621050
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mengesahkan:

Pembimbing 1



Dra. Syafdaningsih, M.Pd
NIP. 195908151986092001

Pembimbing 2



Dra. Rukiyah, M.Pd
NIP. 196112251988032001

Mengetahui:

**Ketua Jurusan,
Ilmu Pendidikan**



Dr. Azizah Husin, M.Pd
NIP. 196006111987032001

Koordinator Program Studi,



Dra. Syafdaningsih, M.Pd
NIP. 19590815198609200

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TEMA PROFESI
PADA ANAK KELOMPOK B DI TAMAN
KANAK-KANAK**

SKRIPSI

**Oleh
Cicik Novitasari
NIM : 06141381621050
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Telah direvisi dan lulus

Hari : Rabu
Tanggal : 29 Juli 2020

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dra. Syafdaningsih, M.Pd.
2. Sekretaris : Dra. Rukiyah, M.Pd.
3. Anggota : Dr. Sri Sumarni, M.Pd.
4. Anggota : Dra. Hasmalena, M.Pd
5. Anggota : Dra. Evy Ratna Kartikawaty, M.Pd., Ph,D



Palembang, Juli 2020

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Dra. Syafdaningsih, M.Pd.

NIP. 195908151986092001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Cicih Novitasari

NIM : 06141381520050

Program studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Profesi Pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak” 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 Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika 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, Juli 2020

Cicih Novitasari

NIM 06141381621050

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Profesi Pada 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 Dra. Syafdaningsih, M.Pd dan 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, Ibu Dr. Azizah Husin, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan dan Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd, Dra. Hasmalena, M.Pd, dan Dra. Evy Ratna Kartikawaty, M.Pd., Ph.D anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen-dosen PG-PAUD.

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, Juli 2020

Cicik Novitasari

PERSEMBAHAN SKRIPSI

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

- ❖ Allah SWT
- ❖ Kedua orang tua tercinta Bapak (Alm. Makmun) dan Mamak (Eminah) terima kasih atas segala doa dan dukungan yang tak pernah henti selama ini. Cici sayang kalian
- ❖ Tete ku Euis Prastiawati dan adek ku Lilis trirahayu tersayang terima kasih untuk selalu mensupport cici
- ❖ 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 dosen PG-PAUD ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd., Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd., ibu Mahyumi Rantina, M.Pd, ibu Taruni Suningsih, M.Pd. ibu Windi Dwi Andika, dan ibu Febrianti Utami, M.Pd
- ❖ Staf karyawan FKIP, Mbak Anggi
- ❖ Sahabat segeng Remaja Mushola Hasti Yustina, Reza Oktarika, Juniarni Indarto, dan Meta Suci Febrida terima kasih atas kebersamaan nya selama di bangku perkuliahan ini.
- ❖ Sahabat seperjuangan Caroline Febri Delima, Rini Martia, Indah Puspita sari, Nadya Tasha Pradita, Elsa Tri Pratiwi, Sri Wahyuni terima kasih atas dukungan dan bantuannya
- ❖ Sahabat tercinta tergila yang aku pernah aku miliki "AAAACMY" Audia Tiara Sikta, Aisyah Rodiatun Khodijah, Asih Komala Sari, Anna Kornikova, Maya Sartika, dan Yeyen Sukelsi Rikardi terima kasih sudah menjadi pendengar keluh kesah aku dan dukungan nya selama ini.
- ❖ Untuk Kamu terima kasih sudah sabar dan menjadi penyemangat aku.

- ❖ **Keluarga BEM FKIP UNSRI KORWIL PALEMBANG terima kasih sudah menjadi keluarga sekaligus kebersamai perjuangan ini**
- ❖ **Sahabat Pg-Paud angkatan 2016**
- ❖ **Adik tingkat angkatan 2017, 2018, 2019**
- ❖ **Almamater kuning kebanggaanku**

Motto

“Libatkan Allah dalam setiap langkah kaki mu”

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| HALAMAN MUKA | i |
| HALAMAN DOSEN PEMBIMBING. | ii |
| HALAMAN DOSEN PENGUJI..... | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN | iv |
| PRAKATA. | v |
| HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTO..... | vi |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR TABEL | viii |
| DAFTAR GAMBAR | x |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xi |
| ABSTRAK..... | xii |
| ABSTRAC..... | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 4 |
| 1.3 Tujuan Penelitian..... | 4 |
| 1.4 Manfaat Penelitian..... | 4 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 5 |
| 2.1 Hakikat Multimedia..... | 5 |
| 2.1.1 Pengertian Multimedia Interaktif..... | 5 |
| 2.1.2 Jenis-jenis Multimedia Interaktif..... | 5 |
| 2.1.3 Langkah-langkah pembuatan multimedia interaktif..... | 6 |
| 2.1.4 Karakteristik Multimedia Interaktif..... | 7 |

| | |
|---|-----------|
| 2.1.5 Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif | 8 |
| 2.2 Hakikat Interaktif | 9 |
| 2.2.1 Pengertian Interaktif | 9 |
| 2.3 Kelebihan dan Kekurangan <i>Microsoft Power Point</i> | 9 |
| 2.4 Hakikat Media | 10 |
| 2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran | 10 |
| 2.4.2 Manfaat Media Pembelajaran..... | 11 |
| 2.4.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran..... | 12 |
| 2.4.4 Karakteristik Pemilihan Media Pembelajaran | 13 |
| 2.5 Pengertian Profesi dan Pekerjaan | 14 |
| 2.6 Pengertian Tema Di TK Kelompok B | 15 |
| 2.6.1 Sub Tema Macam-macam Profesi..... | 15 |
| 2.6.2 Menentukan Tema | 16 |
| 2.7 Karakteristik Kognitif Anak TK Kelompok B | 16 |
| 2.8 Penelitian Pengembangan..... | 18 |
| 2.8.1 Pengertian Pengembangan..... | 18 |
| 2.8.2 Model-Model Pengembangan..... | 18 |
| 2.8.3 Model Pengembangan ADDIE..... | 19 |
| 2.9 Penelitian Yang Relevan..... | 19 |
| 2.10 Kerangka Berfikir | 21 |
| BAB III METODELOGI PENELITIAN | 21 |
| 3.1 Jenis Penelitian | 21 |

| | |
|---|-----------|
| 3.2 Jenis Data..... | 21 |
| 3.3 Teknik Pengumpulan Data | 21 |
| 3.3.1 Wawancara | 21 |
| 3.3.2 Walkthrough..... | 22 |
| 3.3.3 Observasi | 23 |
| 3.4 Teknik Analisis Data | 24 |
| 3.4.1 Analisis Data Walkhtrough | 24 |
| 3.4.2 Analisis Data Observasi | 25 |
| 3.5 Prosedur Penelitian..... | 26 |
| 3.5.1 Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)..... | 26 |
| 3.5.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)..... | 27 |
| 3.5.2.1 Flowchart..... | 27 |
| 3.5.2.2 Storyboard | 27 |
| 3.5.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)..... | 28 |
| 3.5.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)..... | 28 |
| 3.4.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>) | 28 |
| 3.5.5.1 <i>Self Evaluation</i> | 28 |
| 3.5.5.2 <i>Expert Review</i> | 29 |
| 3.5.5.3 <i>One-to-one Evaluation</i> | 29 |
| 3.5.5.4 <i>Small Group 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 Tahap Perencanaan..... | 32 |
| 4.1.2.1 Perencanaan Materi | 32 |
| 4.1.2.2 Membuat Materi | 32 |
| 4.1.3 Hasil Tahap Perkembangan | 32 |
| 4.1.3.1 Halaman judul/pembuka..... | 33 |
| 4.1.3.2 Halaman isi | 33 |
| 4.1.3.3 Halaman Penutup..... | 34 |
| 4.1.4 Produksi Protipe | 34 |
| 4.1.5 Hasil Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)..... | 35 |
| 4.1.5.1 Hasil Tahap <i>Self Evaluation</i> | 35 |
| 4.1.5.2 Hasil Tahap <i>Expert Review</i> | 35 |
| 4.1.4.3 Hasil Tahap <i>One-To-One-Evaluation</i> | 37 |
| 4.1.4.4 Hasil Tahap <i>Small Group Evaluation</i> | 39 |
| 4.2 Pembahasan | 40 |
| BAB V SIMPULAN DAN SARAN..... | 47 |
| 5.1 Simpulan..... | 47 |
| 5.2 Saran | 47 |

| | |
|---------------------|----|
| DAFTAR RUJUKAN..... | 49 |
| LAMPIRAN. | 52 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|-----------|
| Tabel 1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi <i>Content</i> Materi | 22 |
| Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi <i>Desain Media</i>..... | 22 |
| Tabel 3 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi..... | 23 |
| Tabel 4 Kategori Skor Validasi..... | 24 |
| Tabel 5 Kategori Tingkat Kevalidan Produk..... | 25 |
| Tabel 6 Kategori Skor Praktis..... | 26 |

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4 Sebelum Diperbaiki..... 43
Gambar 5 Sesudah Diperbaiki..... 43

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|----|
| Lampiran 1 Lembar Wawancara..... | 53 |
| Lampiran 2 Hasil Evaluasi. | 59 |
| Lampiran 3 Data Observasi..... | 65 |
| Lampiran 4 Data Validitas Materi dan Desain..... | 68 |
| Lampiran 5 Flowchart | 73 |
| Lampiran 8 Rubrik Observasi Penilaian Anak | 74 |
| Lampiran 9 Foto wawancara Analisis Kebutuhan..... | 76 |
| Lampiran 10 Gambar Observasi Peserta Didik | 78 |
| Lampiran 11 SK Pembimbing Skripsi..... | 79 |
| Lampiran 12 Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan..... | 80 |
| Lampiran 13 Surat Izin Penelitian Dari Dekan | 81 |
| Lampiran 14 Surat Selesai Penelitian..... | 82 |

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk yang valid dan praktis. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu : *Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Pada tahap evaluasi menggunakan evaluasi formatif tessemer yang terdiri dari *Self Evaluation, Expert Review, One-to-one evaluation, Small Group Evaluation*. Teknik pengumpulan data menggunakan walktrough, wawancara, observasi dan lembar ceklist. Hasil pada tahap Expert Review meliputi validitas materi diperoleh sebesar 93% dan validitas media diperoleh sebesar 98%. Didapatkan rata-rata validitas sebesar 95% termasuk dalam kategori sangat valid. Pada tahap *one-to-one evaluation* yang melibatkan tiga orang anak diperoleh persentase nilai 93% dan *small group evaluation* yang melibatkan sembilan orang anak diperoleh persentase sebesar 89%. Sehingga didapatkan rata-rata sebesar 91% termasuk dalam kategori sangat praktis. Dinyatakan valid dan praktis karena sesuai dengan indikator tingkat pencapaian anak yaitu menyebutkan macam-macam profesi, menyebutkan tugas-tugas profesi, menyebutkan perlengkapan serta peralatan profesi dan menghitung angka. Indikator yang digunakan sesuai dengan kurikulum 2013. Berdasarkan hasil penelitian ini Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Profesi Pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak dinyatakan valid dan praktis dan layak digunakan.

Kata Kunci : Pengembangan Multimedia Interaktif, Tema Profesi

ABSTRAC

This research is a research development that aims to produce a valid and practical product. This development research uses the ADDIE model which has five stages, namely: Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. In the evaluation phase using formative tesser evaluation consisting of Self Evaluation, Expert Review, One-to-one evaluation, Small Group Evaluation. Data collection techniques using walk through, interview, observation and checklist sheets. The results at the Expert Review stage include material validity obtained by 93% and media validity obtained by 98%. The average validity of 95% is included in the very valid category. In the stage of one-to-one evaluation involving three children, a percentage value of 93% was obtained and a small group evaluation involving nine children obtained a percentage of 89%, so that an average of 91% was included in the very practical category. Declared valid and practical because it is in accordance with indicators of the level of achievement of children, namely mentioning various types of professions, mentioning professional duties, mentioning equipment and professional equipment and calculating numbers. The indicators used are in accordance with the 2013 curriculum. Based on the results of this research, the Development of Interactive Multimedia Professional Theme in Children of Group B in Kindergarten was declared valid and practical and feasible to use.

Keywords: Interactive Multimedia Development, Professional Themes

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Multimedia merupakan suatu alat sarana dan prasarana yang penggunaannya menggunakan komputer. Multimedia sudah banyak digunakan dalam dunia pendidikan sebagai media pengajaran untuk membantu memperlancar serta memudahkan seorang pendidik dalam proses pembelajaran. Pada Era globalisasi ini kemajuan teknologi setiap tahun nya meningkat dan berkembang pesat. Memanfaatkan Penggunaan teknologi sangat penting dalam dunia pendidikan-pendidikan yang ada di Indonesia. Seperti pendidikan yang paling rendah yaitu Pendidikan Anak Usia Dini. Dengan adanya teknologi dapat membuat lembaga tersebut bisa maju dan tidak gaptek. Beberapa PAUD sudah menggunakan sarana dan prasarana seperti multimedia atau media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran supaya pembelajaran lebih efektif. Menurut Sucipto yang dikutip oleh Nuzulia (2015) Multimedia interaktif itu sendiri adalah suatu media yang menggabungkan beberapa unsur seperti teks, gambar, video, grafik, foto, dan animasi yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna.

Penggunaan multimedia sekarang sudah banyak yang dipakai oleh suatu lembaga pendidikan untuk menujung belajar anak supaya anak belajarnya lebih semangat dan tidak cepat bosan. Jadi penggunaan multimedia interaktif ini sangat penting untuk Anak Usia Dini bahkan penting juga untuk guru. Pentingnya untuk anak karna dapat membuat anak semangat belajar dan tidak membuat anak bosan jika menggunakan media yang menarik baginya apalagi yang menggunakan kombinasi gambar serta suara. Kalau pentingnya untuk guru penggunaan multimedia interaktif dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran, dan juga dapat membuat guru lebih kreatif jika menggunakan komputer serta menambah wawasan guru juga dalam menggunakan komputer. Pada proses pembelajaran di Tk terdapat beberapa tema yang akan dibahas

sebelum belajar. Menurut Saptiani (2016) Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok untuk menyampaikan apa yang menjadi pokok pembicaraan. Ada beberapa tema yang ada di semester 1 yaitu ; diriku, lingkunganku, bintang, tanaman, dan kebutuhanku. Semester 2 yaitu ; Rekreasi, pekerjaan, air/api/udara, alat komunikasi, dan tanah airku. Pada penelitian ini peneliti menggunakan tema semester 2 pekerjaan/profesi. Tema profesi adalah tema yang menceritakan suatu pekerjaan seseorang seperti apa pekerjaannya, dimana pekerjaannya, apa saja perlengkapannya, serta apa saja tugas-tugas pekerjaan tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan pada tiga TK yang ada di Palembang. Pada hari pertama tanggal 29 oktober 2019 di Tk Nusa Indah diperoleh informasi dari ibu Linawati Jaffar, S.Pd AUD bahwa media yang digunakan guru dalam mengenalkan profesi masih menggunakan media gambar atau kartu bergambar profesi. Pada hasil wawancara hari yang sama yaitu pada tanggal 29 Oktober 2019 di PAUD Matahari peneliti memperoleh informasi dari guru yaitu ibu Siti Supriati, S.Pd bahwa media yang digunakan dalam proses pembelajaran mengenalkan profesi masih menggunakan media yang sama seperti di TK Nusa Indah yaitu media bergambar, kadang kala menggunakan video tentang profesi bahkan juga menggunakan media yang boneka seperti boneka yang memakai baju profesi dokter, dll jika ada bonekanya. Yang terakhir pada tanggal yang sama yaitu 29 oktober 2019 yaitu TK Negeri 1 Pembina dengan ibu Ratna Ningsih, S.Pd mengatakan bahwa Tk Negeri 1 Pembina juga masih menggunakan media cetak, dan kartu bergambar, untuk mengenalkan tema profesi kepada anak.

Dari ketiga informasi yang telah peneliti dapatkan dapat disimpulkan bahwa ketiga TK tersebut masih menggunakan media pembelajaran kartu bergambar, boneka berpakaian profesi dll. Hal ini menyebabkan anak-anak mudah bosan saat kegiatan pembelajaran dikarenakan media yang digunakan monoton dan tidak menarik bagi anak.

Dari permasalahan diatas, penulis mencari media alternatif guna

mempermudah anak untuk lebih mampu mengenal profesi dengan benar dengan menggunakan pengembangan media yang sudah ada, yang mampu menstimulasi kognitif anak dengan mengenal profesi yang dapat menarik perhatian anak sesuai dengan karakteristik anak 5-6 tahun. Yaitu dengan Mengembangkan Multimedia Interaktif Tema Profesi Pada Anak Kelompok B yang bisa guru gunakan nantinya. Manfaat multimedia itu sendiri adalah untuk memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan lebih efektif dan efisien. Penulis berpandangan bahwa multimedia ini dapat dikembangkan dan dapat digunakan guru kepada anak untuk dapat memudahkan anak belajar mengenal tentang macam-macam profesi secara efektif dan efisien.

Hasil analisis kebutuhan dari tiga TK tersebut produk yang peneliti kembangkan sangat penting dan berdasarkan hasil wawancara dengan guru Linawati Jaffar, Siti Supriati, dan Ratna Ningsih, menyatakan bahwa pihak sekolah sangat perlu dan sangat membutuhkan karena belum ada multimedia interaktif untuk mengenalkan profesi kepada anak. Maka dari itu berdasarkan latar belakang penelitian di atas, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Profesi Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak”

Adapun penelitian relevan yang berkaitan dengan multimedia interaktif yaitu Ambarti (2015) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Berhitung Untuk Anak Kelompok A TK Taruna Bangsa” dapat disimpulkan bahwa uji lapangan operasional *field trial* ditujukan kepada 15 anak. Hasil uji coba lapangan operasional menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif yang dibuat memiliki nilai yang sangat baik dengan rata-rata 3,29. Jadi secara keseluruhan media pembelajaran ini dikategorikan baik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran berhitung untuk anak kelompok A di Taman Kanak-Kanak, dan multimedia ini secara mandiri maupun berkelompok didalam kelas.

1.2 Permasalahan Penelitian

Adapun hasil uraian latar belakang di atas, maka permasalahan penelitian yang akan dibahas adalah :

1. Bagaimana mengembangkan Multimedia Interaktif Tema Profesi Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan Multimedia Interaktif Tema Profesi Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak yang praktis?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diuraikan tujuan sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan Multimedia Interaktif Tema Profesi Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak yang valid
2. Untuk menghasilkan Multimedia Interaktif Tema Profesi Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak yang praktis

1.4 Manfaat Penelitian

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

1. Bagi Anak, dapat membantu anak dalam memahami materi mengenal Profesi
2. Bagi Guru, dapat menambah wawasan guru tentang multimedia yang mampu membantu anak dalam memahami mengenal Profesi
3. Bagi Sekolah, dapat diaplikasikan dan dikembangkan oleh sekolah
4. Bagi peneliti selanjutnya, melalui penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang masalah yang diteliti dan dapat menjadi bahan penelitian yang akan datang.

DAFTAR RUJUKAN

- Astini, B. N., Nurhasana., Nopus, H. (2019). Alat permainan Edukatif Berbasis Lingkungan Untuk Pembelajaran Sainifik Tema Lingkungan Bagi Guru PAUD Korban Gempa . *Jurnal Pendidikan Anak*. 8(1): 3
- Amrina., dkk (2019). Pelatihan Media Powerpoint Slide Master Berbasis Pembelajaran Kolaboratif di SMA Kelurahan Bukit Lama Palembang. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani*.3(1): 8
- Atmawarni.(2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran Yang Inovatif Di Sekolah. *Jurnal Ilmu Sosial*.1(4):22
- Agustina, F. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk SMA Kelas X. Universitas Muhammadiyah
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Ariani, R. & Festiyed. (2019). Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Pendidikan Dalam Pengembangan Multimedia Interaktif. *Jurnal Penelitian Pengembangan Fisika*. 5(2):159.
- Ambarita, H., M. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Berhitung Untuk Anak Kelompok A TK Teruna Bangsa. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Adam, G. (2019).Pengembangan Tema Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini.*Jurnal Lonto Leok Pendidikan Anak Usia Dini*. 2(1):57.
- Badru dan Asep. (2017). Media dan Sumber Belajar PAUD. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Cahyati., N (2018). Pengembangan Media Interaktif Dalam Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak Kelompok B Di PAUD Handayani Palembang. Universitas Sriwijaya.
- Daryanto. (2016). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.

- Kuswanto, J & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI . *Jurnal Media Infotama*. 14(1): 16.
- Gerverius, A. (2019).Pengembangan Tema Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini.*Jurnal Lonto Leok Pendidikan Anak Usia Dini*. 2(1):57.
- Irnawati., Juangsih., Sutedi (2018) Penggunaan Media Kartu Mimpi Bergambar Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jepang. *Jurnal Edu Japan*. 2(2): 119.
- Latif, dkk. (2016) Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Gramedia
- Mursid. (2017). *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. (2017). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Iyan. (2019) *Buku Ajar Desain Grafis dan Multimedia*. Bogor: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Pakuan.
- Mulyani Novi. (2018).*Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*.Yogyakarta: Gava Media.
- Maryatun. (2017). Pengembangan Tema Pembelajaran Untuk Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak*. 6(1): 42
- Mutaqin, Zaenal (2016). Profesionalisasi Widyawiswara Melalui Penguatan Organisasi Profesi. *Jurnal Lingkar widyawiswara*.1(4): 121
- Mustofa., Dedi., dkk (2018). *Pedoman Pengembangan Tema Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini
- Nuhardi, (2016) Menciptakan Pembelajaran IPS. *Jurnal Uin*. (6)18
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014. *Tentang kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014. *Tentang kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*.

- Rahmawati., & Dewi., (2019) Penggunaan Multimedia Interaktif (MMI) Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*. 1(5)
- Setiawan, Eko. (2018). *Pembelajaran Tematik Teoritis & Praktis*. Jakarta: Erlangga
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Bandung: ALFABETA
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung : ALFABETA
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA
- Sari., Solfema., S & Syuraini (2019). The Difference Participant Of Wirid Remaja In Wirid Remaja Activities Using And Not Using Powerpoint Media In Kelurahan Air Tawar Timur. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*.2(2): 142.
- Sair, dkk. (2019). Pengembangan Aplikasi Multimedia Interaktif Ekopedagogik Untuk Menumbuhkan Green Behaviour Bagi Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia III. *Jurnal Pendidikan dan Sejarah*. 5(1):42
- Tegeh, dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Utomo, Pudjo (2019). Peran Etika Profesi Hukum Terhadap Upaya Pemberantasan Kejahatan Dan Penanggulangan Kejahatan Profesi. *Jurnal Ilmiah Ilmu Hukum QISTIE*. 1 (12): 39
- Dahlan Abdul. (2016).. Hukum Profesi Jurnalistik Dan Etika Media Massa *Jurnal Hukum*. 1 (XXV): 389
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Wahyono, Teguh. (2017). *Pekerjaan Profesi Dan Profesional*. Diponegoro: Universitas Kristen Satya Wacana
- Widoyoko, Eko Putro. 2016. *Teknik Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Winarni, W. E.(2018).*Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*.
Jakarta:Bumi Aksara

Zaman, B., & Hermawan, A. H. (2016). *Media dan Sumber Belajar PAUD*.
Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

