

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
KESENIAN DAN KEBUDAYAAN SUMATERA SELATAN PADA
ANAK USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI

Oleh :

Weni Andira

NIM: 06141181419003

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2018

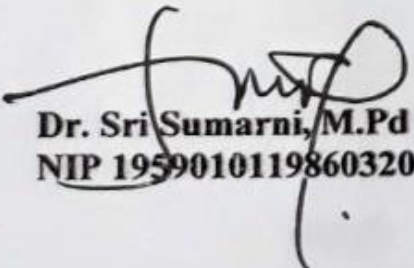
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
KESENIAN DAN KEBUDAYAAN SUMATERA SELATAN
PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI

oleh
Weni Andira
NIM: 06141181419003
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan Ilmu Pendidikan

Mengesahkan:

Pembimbing 1,

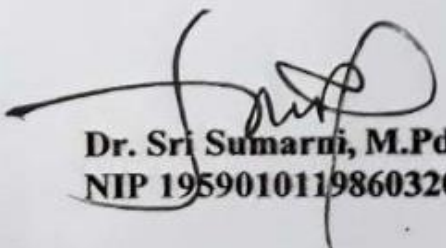

Dr. Sri Sumarni, M.Pd
NIP 195901011986032001

Pembimbing 2,

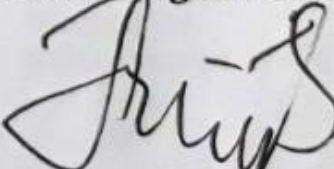

Dra. Hasmalena, M.Pd
NIP 195905261984032001

Mengetahui:

Ketua Jurusan


Dr. Sri Sumarni, M.Pd
NIP 195901011986032001

Ketua Program Studi,


Dra. Syafdaningsih, M.Pd
NIP.195908151986092001

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
KESENIAN DAN KEBUDAYAAN SUMATERA SELATAN
PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI

oleh
Weni Andira
NIM: 06141181419003

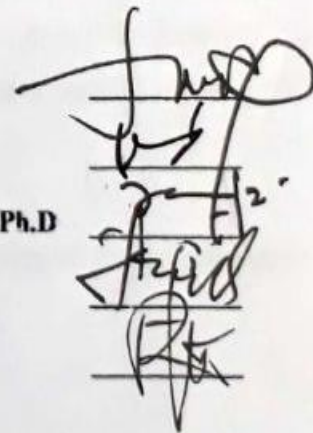
Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Jum'at

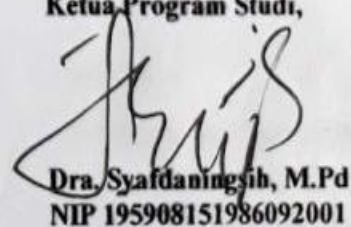
Tanggal : 27 April 2018

TIM PENGUJI

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



Indralaya, 7 mei 2018
Mengetahui,
Ketua Program Studi,



Dra. Syafdaningsih, M.Pd
NIP 195908151986092001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Weni Andira

NIM : 06141181419003

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kesenian dan Kebudayaan Sumatera Selatan Pada Anak Usia 5-6 Tahun” 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. 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, 15 April 2018

Yang membuat pernyataan,



Weni Andira

NIM 06141181419003

PRAKATA

Skripsi dengan judul “ Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kesenian dan Kebudayaan Sumatera Selatan Pada 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, 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 terima kasih kepada Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd dan Dra. Hasmalena, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., Dekan FKIP Unsri., Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan dan Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Dra. Yetty Rahelly, M.Pd., Ph. D., Ibu Dra., Syafdaningsih, M.Pd dan Ibu Dra. Rukiyah M.Pd anggota penguji 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.

Indralaya, 7 Mei 2018

Penulis,

Weni Andira

PERSEMBAHANSKRIPSI

Alhamdulillahirobbil'aalamiin, segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa melimpahkan Rahmat dan Ridho-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan untuk Baginda Nabi Muhammad SAW yang telah membawa cahaya islam sampai pada detik ini. Dengan segenap ketulusan hati peneliti persembahkan skripsi ini kepada:

- ❖ *Allah SWT yang tetap memberikan kekuatan dalam segala keterbatasan ku dan selalu melimpahkan Rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.*
- ❖ *Kedua orang tua tercinta Bapak (Lubis) dan umak (Kartini). Subhanallah walhamdulillah yang memberikan kalian sebagai malaikat ku di dunia ini. Dengan segala keterbatasan engkau berdua selalu berusaha memberikan yang terbaik untuk mendukung dan mendoakan anak perempuan mu ini. Terimakasih umak..... bapak beribu ucapan terima kasih karena telah mengantarkan anak mu ini meraih cita-cita untuk mendapatkan gelar ini. beribu kata-kata manis takakan mampu melukiskan kasih sayang dan perjuangan yang engkau berikan untuk anak mu ini, doa terbaik agar engkau berdua senantiasa dalam lindungan AllahSWT dan selalu sehat untuk terus mendampingi serta mendoakan anak mu.*
- ❖ *Kakak ku Adi & Pika dan ayuk Remi & Yelli, terima kasih selalu mendukungku dan menjadi saudara yang baik. Doa terbaik semoga Allah SWT selalu melindungi di setiap langkahmu dan menjadikan keluargamu yang bahagia.*
- ❖ *Dosen Pembimbingku yang terhormat Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd dan ibu Dra. Hasmalena, M.Pd yang telah banyak membantu dan membimbing dalam penyelesaian skripsi ini, terimakasih motivasi serta ilmu yang telah diberikan. Doa terbaik semoga Allah SWT membalas segala kebaikan Ibu selama ini.*

- ❖ *Seluruh dosen pengajar di PG-PAUD Unsri yang terhormat ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd. Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd. ibu Dra. Masitoh, M.Pd. Ibu Dra. Yetty Rahelly, M.Pd. Ph, D. Ibu Dra. Rusnawati, M.Pd. ibu Mahyumi Rantina, M.Pd dan Ibu Chresty Anggreani, M.Pd. Terimakasih telah memberikan bekal pengetahuan selama saya menempuh pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi PG-PAUD Universitas Sriwijaya.*
- ❖ *Seluruh Staf Karyawan/karyawati Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan terkhusus staf akademik PG-PAUD Ibu Kiki dan Bapak Khaidir yang telah banyak membantu dan memudahkan kami dalam segala urusan administrasi perkuliahan selama ini.*
- ❖ *Sahabatku elas, mia, martuti, melan, yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu dan yang spesial nama nya masih di rahasiakan, terimakasih selama ini menjadi sahabat terbaikku dan selalu mendukungku, semoga kita tidak lupa saat sukses nanti.*
- ❖ *Sahabat seperjuanganku Chikita, Suraya, Lisa, Issaura, Mirada, Nisa, Diana, Dina, Angges, Cici, Puput, elak dan gustiana terimakasih atas kebersamaan kita selama ini, terimakasih selalu memberikan masukan, bantuan, dan ukiran semangat yang kalian berikan. Semoga kita dipertemukan kembali dengan kesuksesan kita masing-masing.*
- ❖ *Sahabat PG PAUD tercinta Intan, lis, Yuni, Mawar, Penni, Terimakasih atas bantuan dan kekompakan kita selama ini, tetap semangat dan berjuang menggapai cita-cita.*
- ❖ *Owner Kipas emas Kak Fheri, terimakasih sudah banyak membantu adik mu ini selama di perkulihan dan banyak mengajarkan yang baik.*
- ❖ *Sahabatku di Harmoni kak Fendi, Aji, Deby, Juita, Eeng, Bela, Ulvi, Yolan, Reza, Helda, Irma, Dini, Yeyen, Intan, terimakasih sudah menjadi keluarga baru ku. Semoga kita akan dipertemukan kembali dengan ke sukseskan kita.*
- ❖ *Keluarga baru ku UKM HARMONI terimakasih sudah banyak mengajarkan dan memberikan kesempatan untuk berkarya. Semoga UKM HARMONI semakin lebih baik kedepannya.*

- ❖ *Keluarga baru ku kosan Wisma Nando, terimakasih kebersamaan selama 2 tahun saya disini, yang selalu saya repotkan. Semoga kita semua dipertemukan dengan kesuksesan kita.*
- ❖ *Kepala Sekolah TK Islam Al-Kautsar Indralaya Selatan, serta guru-guru yang turut membantu selama proses penelitian.*
- ❖ *Anak-anak TK Islam Al-Kautsar Indralaya Selatan terimakasih atas keceriaan dan kerjasamanya.*
- ❖ *Keluarga Himpunan Mahasiswa PAUD (HMPAUD) Fkip Unsri*
- ❖ *Adik tingkat angkatan 2015, 2016, 2017 tetap semangat dan berjuang, berikan toga keberhasilan untuk orangtua kita.*
- ❖ *Almamater kuning kebanggaanku.*

MOTTO

Berniatlah untuk meraih cita-cita dan kebaikan jangan pernah berpikir kalau tidak bisa percayakan semua nya pada Allah SWT karena Dia lah yang mengatur segalanya dan mempunyai rencana yang lebih indah.

(Weni Andira)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini	6
2.1.1 Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	6
2.1.2 Prinsip-prinsip PAUD	7
2.1.3 Karakteristik Anak Usia Dini	7
2.2 Hakikat Multimedia Interaktif	8
2.2.1 Pengertian Multimedia	8
2.2.2 Pengertian Multimedia Interaktif	9
2.2.3 Karakteristik Multimedia Interaktif.....	10
2.2.4 Kriteria Memilih Media Pembelajaran	11
2.2.5 Manfaat Multimedia Pembelajaran	12

2.2.6 Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif.....	13
2.3 Hakikat Kesenian dan Kebudayaan Sumatera Selatan.....	14
2.3.1 Pengertian Kesenian	14
2.3.2 Pengertian Kebudayaan	14
2.3.3. Pengertian Sumatera Selatan	15
2.3.4 Macam-macam Kesenian dan Kebudayaan Sumatera Selatan...	16
2.4 Pengertian <i>Macromedia Flash</i>	17
2.4.1 Kelebihan dan Kekurangan <i>Macromedia Flash</i>	17
2.4.2 langkah-langkah pembuatan multimedia interaktif	18
2.5 Hasil Penelitian Relevan.....	19
2.6 Kerangka Berfikir	20
2.7 Penelitian Pengembangan.....	21
2.7.1 Pengetian Pengembangan	21
2.8 Model-model Pengembangan	22
2.8.1 Model Pengembangan Produk Alessi & Trollip	24
2.9 Jenis Data Penelitian.....	25
2.10 Prosedur Evaluasi <i>Formatif Tessmer</i>	26
2.11 Alur Penelitian.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	28
3.1 Jenis Penelitian	28
3.2 Subjek Peneltian	28
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	28
3.4 Definisi Konseptual	28
3.5 Prosedur Penelitian	29
3.5.1 Perencanaan	29
3.5.1.2 Perancangan (Desain)	29
3.5.1.2.1 <i>Flowchart</i>	30
3.5.1.2.2 <i>Storyboard</i>	30
3.5.1.3 Pengembangan	30
3.5.2 Evaluasi	31
3.5.2.1 <i>Self Evaluation</i>	31

3.5.2.2 <i>Expert Review</i>	32
3.5.2.3 <i>One-to-one Evaluation</i>	32
3.5.2.4 <i>Small Group Evaluation</i>	33
3.6 Teknik Pengumpulan Data	33
3.6.1 <i>Walkthrough</i>	33
3.6.2 Observasi	34
3.7 Teknik Analisis Data	35
3.7.1 Analisis Data <i>Walkthrough</i>	35
3.7.2 Analisis Data Observasi	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	37
4.1 Hasil Penelitian	37
4.1.1 Hasil Tahap Penelitian.....	37
4.1.1.1 Perencanaan.....	37
4.1.1.2 Perancangan/Desain	38
4.1.1.2.1 Mengembangkan Ide atau Konsep.....	38
4.1.1.2.2 Membuat <i>Flowchart & Storyboard</i>	39
4.1.1.2.3 Mengumpulkan Sumber	39
4.1.1.2.4 <i>Software</i> yang digunakan	39
4.1.1.3 Pengembangan.....	40
4.1.1.3.1 Petunjuk Penggunaan Multimedia Interaktif.....	40
4.1.1.3.2 Membuat dan Memproduksi Produk	41
4.1.2 Hasil Tahap Evaluasi	41
4.1.2.1 Hasil Tahap <i>Self Evaluation</i>	41
4.1.2.2 Hasil <i>Expert review</i>	42
4.1.2.3 Tahap <i>One-to-one Evaluation</i>	44
4.1.2.4 Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	44
4.2 Pembahasan	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	53
5.1 Simpulan.....	53
5.2 Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	60

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Alur Desain Formatif Research (Tessmer, 1993:11)	26
Bagan 2.2. Alur Penelitian (Modifikasi Alessi & Trollip & Tessmer)	31

DAFTAR TABEL

xii

3.1 Data dan Teknik Pengumpulan Data	33
3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi <i>Content/ Materi</i>	34
Terhadap Penggunaan Multimedia interaktif	35
3.4 Kategori Nilai Validasi	36
3.5 Kategori Tingkat Kevalidan Gambar.....	37

DAFTAR LAMPIRAN

xiii

1. Lembar Validasi Desain Media	58
2. Lembar Validasi Content/ Materi	59
3. Lembar Penilaian Observasi Anak Terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif <i>One-to-One evaluation</i>	64
4. Lembar Penilaian Observasi Anak Terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif <i>Small Group evaluation</i>	66
5. Rubrik Observasi Penilaian Anak Terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Kesenian dan Kebudayaan	69
6. Hasil Penilaian Validator Content/ Materi	75
7. Hasil Penilaian Validator Desain	75
8. Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator	75
9. Multimedia Interaktif Berbasis Kesenian dan Kebudayaan Sumatera Selatan Sebelum dan Sesudah Diperbaiki Pada Tahap <i>Expert Review</i>	76
10. 4.13 Analisis Data Observasi Anak Pada Tahap <i>One-to-one Evaluation</i>	78
11. 4.14 Analisis Data Observasi Anak pada Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	78
12. <i>Flowchart</i> menu kesenian dan kebudayaan	79
13. <i>Storyboard</i> sub menu Tari/Pakaian adat/Rumah adat.....	79
14. Dokumentasi Tahap <i>One-to-One Evaluation</i>	82
15. Dokumentasi Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	82
16. Dokumentasi Wawancara.....	82
17. Kartu Bimbingan Skripsi	83
18. Surat Keputusan Bimbingan Skripsi	87
19. Surat Izin Penelitian	89
20. Surat Keterangan Selesai Penelitian	90
21. Usulan Judul Skripsi	91

xiv

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia interaktif berbasis kesenian dan kebudayaan Sumatera Selatan dilaksanakan di TK Al Kautsar Indralaya pada anak usia 5-6 tahun. Pengembangan multimedia interaktif berbasis kesenian dan kebudayaan menggunakan *macromedia flash*. Model pengembangan penelitian ini adalah menggunakan kombinasi dari model Alessi & Trollip (2001) dan evaluasi formatif dari Tessmer. Model Alessi & Trollip (2001) terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap perencanaan, perancangan, dan tahap pengembangan. Menurut Tessmer pada tahap evaluasi dilakukan evaluasi formatif, yang terdiri dari lima tahap, yaitu tahap *self evaluation*, *expert review*, *one-to-one evaluation*, *small group evaluation*, *field test*. Pada evaluasi penelitian ini dilakukan sampai dengan tahap *small group evaluation*, yang bertujuan untuk melihat kepraktisan multimedia interaktif berbasis kesenian dan kebudayaan Sumatera Selatan. Teknik pengumpulan data menggunakan *expert review*, observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil *expert review* diperoleh nilai rata-rata dari ahli materi yaitu sebesar 3,81% dengan kategori sangat valid, dari ahli media sebesar 3,94% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian validitas yang dimiliki produk sebesar 3,87% dengan kategori sangat valid dan layak diujikan berdasarkan saran para ahli. Selanjutnya hasil nilai rata-rata dari tahap *one-to-one evaluation* sebesar 95% kategori baik sekali, dan tahap *small group evaluation* sebesar 97% kategori baik sekali yang sesuai indikator penilaian observasi sehingga produk dinyatakan praktis. Efektivitas yang tinggi menggambarkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis kesenian dan kebudayaan Sumatera Selatan dapat merangsang kognitif anak dan meningkatkan prestasi. Dengan demikian, produk berupa multimedia interaktif dapat diterapkan dalam pembelajaran mengenalkan kesenian dan kebudayaan Sumatera Selatan.

Kata kunci: *Multimedia Interaktif, Kesenian dan Kebudayaan*

ABSTRACT

This development research aims to produce interactive multimedia products based on arts and culture of South Sumatra held at Al Kautsar Indralaya Kindergarten in children aged 5-6 years. Development of interactive multimedia based on arts and culture using macromedia flash. The research development model is using a combination of Alessi & Trollip (2001) models and formative evaluation of Tessmer. Model Alessi & Trollip (2001) consists of three stages, namely the planning, design, and development stage. According to Tessmer at the evaluation stage a formative evaluation was conducted, consisting of five stages, namely self evaluation stage, expert review, one-to-one evaluation, small group evaluation, field test. In the evaluation of this research is done up to small group evaluation stage, which aims to see the practicality of interactive multimedia based on arts and culture of South Sumatra. Technique of data collection using expert review, observation, interview and documentation. The results of expert review obtained the average value of material experts that is equal to 3.81% with the category is very valid, from a media expert of 3.94% with very valid category. Thus the validity of the product by 3.87% with the category is very valid and worth tested based on the advice of experts. Furthermore, the average value of one-to-one evaluation is 95% good category, and small group evaluation stage is 97% good category according to the observation evaluation indicator so that the product is considered practical. High effectiveness illustrates that the use of interactive multimedia based on the arts and culture of South Sumatra can stimulate children's cognitive and improve performance. Thus, the product of interactive multimedia can be applied in learning to introduce the arts and culture of South Sumatra.

Keywords: Interactive Multimedia, Arts and Culture

|

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. Menurut Pangastuti (2014:22) Anak usia dini (AUD) adalah anak yang berada pada usia nol sampai dengan enam tahun, merupakan masa keemasan (*golden age*) dimana masa bermain sambil belajar, prasekolah sangat baik untuk diberikan rangsangan untuk perkembangan fisik maupun psikisnya. Lembaga pendidikan dalam permendikbud 137 tahun 2014 menyediakan pendidikan anak usia dini seperti tempat penitipan anak, kelompok bermain, taman kanak-kanak sangat berpengaruh untuk mendidik anak usia dini. Dengan demikian guru dituntut untuk meningkatkan kualitas belajar pembelajaran supaya sesuai dengan kebutuhan anak yang berada dimasa bermain sambil belajar, salah satunya yaitu memilih media atau materi pelajaran yang membuat anak merasa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Media pembelajaran sangat penting untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Menurut Sanjaya (2014:58) media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang digunakan untuk menyampaikan tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Media yang digunakan untuk proses pembelajaran yang diberikan kepada anak usia sangat berbeda dengan proses pembelajaran dengan jenjang pendidikan yang lainnya. Media yang harus digunakan harus menarik, dan interaktif. Perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang semakin canggih memberi kemudahan untuk menyampaikan informasi, dan pada saat proses belajar mengajar. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, untuk membuat pembelajaran lebih menarik bisa memanfaatkan kecanggihan teknologi supaya anak termotivasi untuk belajar yaitu dengan cara menggunakan multimedia interaktif.

Multimedia interaktif menyajikan tampilan yang menarik. Menurut Putra (2015) multimedia interaktif yaitu menyajikan informasi dalam bentuk gambar, suara, animasi, audio dan teks, dan bertujuan untuk proses pembelajaran menarik, kreatif, menyenangkan, mudah dimengerti dan jelas. Menurut Dewi (2017) multimedia interaktif sangat tepat untuk dijadikan media kesenian dan kebudayaan karena sangat mudah untuk menyampaikan atau menginformasikan kepada anak-anak. Kesenian dan kebudayaan adalah suatu warisan yang sangat bernilai tinggi, karena hal tersebut banyak mengandung budi pekerti yang leluhur, sehingga orang bisa menikmati dan merasakannya sehingga adanya usaha untuk melestarikan kearifan lokal supaya tetap ada dan tidak hilang. Peraturan pemerintahan 146 tahun 2013 telah tercantum pembelajaran mengenal seni. Pembelajaran yang mengenalkan seni termasuk kesenian dan kebudayaan sejak usia dini supaya anak-anak merasakan dan mengetahui kebudayaan yang ada dan tidak hilang dari adat istiadat.

Peneliti melakukan observasi ke tiga TK yaitu TK Al Kautsar Indralaya, TK IT Menarah Fitrah Indaralaya dan TK Islam Al-Itifaqiah Indralaya, terdapat beberapa masalah salah satunya masalah saat kegiatan proses pembelajaran yaitu media yang digunakan hanya selembar kertas dan majalah anak-anak. Pertama pada TK Al-Kautsar Indralaya peneliti melakukan pelaksanaan pengembangan dan penerapan perangkat pembelajaran (P4) pada bulan Agustus sampai Oktober, salah satu masalah yang ditemukan adalah masih kurangnya pemahaman anak tentang pembelajaran yang diberikan oleh guru dan pemanfaatan media pembelajaran yang sangat kurang menarik perhatian anak untuk belajar dan media yang digunakan selembar kertas dan digambarkan di papan tulis, karena pada saat proses pembelajaran seperti pengenalan rumah adat anak hanya di perlihatkan gambar rumah biasa, sehingga 7 dari 15 anak minat untuk belajar masih kurang dan pemahaman anak terhadap pembelajaran yang diberikan oleh guru tidak mudah dimengerti. Selanjutnya pada tanggal 5 februari 2018 peneliti melakukan observasi di TK Al-itifaqiah indralaya di kelompok B terdiri dari 20 anak-anak 9 orang anak laki-laki dan 11 orang anak perempuan, pada saat kegiatan proses pembelajaran guru menjelaskan materi dengan tema tanaman media yang

digunakan hanya gambar dari gertas, setelah itu anak diminta untuk melakukan pengamatan terhadap media yang diberikan guru, ada 6 anak yang belum mengerti dengan materi yang dijelaskan oleh guru dan ada 4 anak yang kurang memperhatikan saat proses pembelajaran. Pada tanggal 7 februari 2018 peneliti melakukan observasi di TK IT menarah fitrah indralaya kelompok B dengan jumlah 18 anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Pada saat observasi peneliti melihat masih kurangnya minat belajar anak dan masih kurangnya pemahaman anak dengan materi yang diberikan oleh guru karena media yang digunakan hampir sama yaitu media dari selebar kertas dan juga majalah anak-anak, sehingga 7 dari 18 anak sulit untuk memahami dan kurangnya minat untuk belajar.

Peneliti memanfaatkan IPTEK (ilmu teknologi) untuk membuat media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami anak-anak. Perkembangan zaman yang semakin hari teknologi yang berkembang semakin canggih, peneliti mempunyai ide untuk membuat media yaitu Multimedia Interaktif untuk mengenalkan kesenian dan kebudayaan Sumatera Selatan, yaitu yang akan dikenalkan pakaian adat, rumah adat dan juga tari khas sumatera selatan, karena berdasarkan kurikulum 2013 untuk TK telah dicantumkan pada kompetensi dasar dan kompetensi inti tentang seni. Anak tidak hanya belajar, anak akan di stimulasi dengan pengetahuan yang lebih menarik melalui multimedia interaktif, agar minat anak dan pemahaman anak terhadap pembelajaran meningkat dan pembelajaran kesenian dan kebudayaan lebih menarik serta melastarikan kearifan lokal.

Berdasarkan hasil observasi peneliti memilih TK Al-Kautsar Indralaya untuk dijadikan subjek penelitian dan hasil wawancara dengan guru kelas yaitu ibu Nurjannah dan Nurhayati di TK Al-Kautsar, pada saat pembelajaran seni dan budaya seperti pengenalan rumah adat dan pakaian adat anak hanya di perlihatkan gambar rumah biasa dari selebar kertas, sehingga 8 dari 15 anak minat untuk belajar masih kurang dan pemahaman anak terhadap pembelajaran yang diberikan oleh guru tidak mudah dimengerti. Peneliti menawarkan media pembelajaran yang berupa produk yaitu multimedia interaktif berbasis kesenian dan kebudayaan Sumatera Selatan untuk membantu kegiatan pembelajaran yang menarik minat

anak untuk belajar yang menyenangkan. Produk yang ditawarkan kepada ibu Nurjannah dan Nurhayati sebagai wakil kepala sekolah dan wali kelas menerima produk multimedia interaktif untuk membantu proses kegiatan pembelajaran.

Senada dengan peneliti yang dilakukan oleh Fandhilah (2016) dalam jurnal “Metode Pembelajaran Interaktif Kesenian dan Kebudayaan Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar” menggunakan metode peneliti penerapan. Bahwa metode pembelajaran interaktif kesenian dan kebudayaan meningkatkan proses pembelajaran dan memotivasi anak untuk belajar lebih dalam tentang Kesenian dan kebudayaan Indonesia. Maka dari itu peneliti memilih judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kesenian dan Kebudayaan Sumatera Selatan Pada Anak Usia 5-6 Tahun”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana mengembangkan produk Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis Kesenian dan Kebudayaan Sumatera Selatan pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Kautsar Indralaya yang valid dan raktis?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penulis mengembangkan produk ini yaitu untuk:

Untuk mengembangkan produk Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis Kesenian dan Kebudayaan Sumatera Selatan pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Kautsar Indralaya yang valid dan praktis.

1.4 Manfaat

Penelitian ini dapat memberi manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis yaitu sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian dan memberikan wawasan bagi peneliti lain untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis Kesenian dan Kebudayaan Sumatera Selatan Pada Anak Usia 5-6 Tahun yang lebih relevan lagi.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis yang diharapkan dari penelitian ini memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat bagi siswa, penelitian ini digunakan dalam kegiatan belajar yang dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap kesenian dan kebudayaan serta meningkatkan prestasi belajar.
2. Manfaat bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran yang lebih menarik, efektif dan memotivasi.
3. Manfaat bagi lembaga sekolah, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan positif dalam pembelajaran.

- Anggraini. (2015). Pengembangan Media Layanan Klasikal Berbasis Cerita Bergambar Bidang Sosial-Pribadi Dengan Materi Kesetiakawanan Sosial Di Kelas IV SD Negeri 179 Palembang. *Skripsi*. Indralaya:Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNSRI.
- Allesi & Trollip. (2001). *Multimedia For Learning Methods and Development. Massachusetts A Person Education*.
- Amali, T, N, dkk. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Cetak Matematika Fisika Matematika Produk Bahasan Bilangan Kompleks di Program Studi Fisika Universitas Sriwijaya. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran fisika*. 3(2): 1
- Amirono, M.T. & Daryanto. (2016). *Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Arikunto, & Yunia. (2014). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Putra Aksam.
- BPKB. Provinsi Sumatera Selatan
<http://www.bpkp.go.id/sumsel/konten/1111/profil-Provinsi-Sumatera-Selatan.bpkp>. Diakses pada tanggal 15 Januari 2018
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, L. S., Arisawati, E., & Sihombing, E, G. (2017). Animasi Interaktif Kesenian dan Kebudayaan Jawa Barat Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Sains Komputer & Informatika*. 1(2)1: 145
- Dhevi, D. (2014). Multimedia Pembelajaran Interaktif Pengenalan Angka dan Huruf Untuk Anak Taman Kanak-kanak. *Journal Of Visual Arts*. 2(1): 7
- Dwi, A. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menulis Teks Eksplanasi Berdasarkan Pendekatan Proses Untuk Siswa SMP Kelas VII. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Bahasa & Seni UNY.
- Fahmi, Syariful. (2014). Pengembangan Multimedia Macromedia Flash Dengan Pendekatan Kontekstual dan Keefektifannya Terhadap Sikap Siswa Pada Matematika. *Jurnal AgriSains*. 5(2): 177
- Fandhilah. (2016). Metode Pembelajaran Interaktif Kesenian dan Kebudayaan Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bina Insani Ict Jour.....* 3(1): 172

- Febriana, D., Sajidan., Prayitno, B,A. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Group Discovery Learning (GDL) Pada Materi Protista Kelas X SMA Negeri Karangpandan. *Jurnal Inkuiri*. 4(2): 102
- Jayanti, M., Wiratomo, Y., (2017). Perancangan Media Siap UN Matematika SMP Berbasis Android. *Jurnal SAP*. 2(1): 27
- Khairan, M. & Febriana, D. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran dalam bentuk Macromedia Flash Materi Tabung untuk SMP*. ISSN: 1979:9292 : 57
- Kinasih, Dwi & Nugroho. (2014). *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Sholat Fardu Lima Waktu*. *Jurnal Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*. 5(4): 15
- Kosasih, Iwan. (2015). Pengembangan pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Saintifik Islamica*. 2(1): 44
- Latif, M., Zukhairina., Rita, Z. & Afandi, M. (2014). *Orientasi Baru PAUD*. Jakarta: Kencana.
- Maharani, A. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Macromedia Flash Materi Operasi Bilangan Real Smk Teknologi & Rekrayasa. *Jurnal Teori dan Riset Matematika*. 2(1): 2
- Maryati, R. (2014). *Adat & Budaya Khas Nusantara dari Sabang Sampai Merauke*. Jakarta: Nera Pustaka.
- Muludi, K., Irawati, A, R., Muiana, T, A. (2014). Pengembangan Sistem Pembelajaran Interaktif Pengenalan Seni dan Budaya 33 Provinsi di Indonesia Berbasis Web-Gis. *Jurnal Komputasi*. 1(2)
- Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Munadi, Yudhi. (2014). *Media Pembelajaran: Sebuah pendekatan Baru*. Jakarta: Refrensi.
- Muzakki, & Fauziah, P.Y. (2015). Implementasi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Budaya Lokal di Paud Full Day School. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*. 2(1): 43
- Novrianti. (2016). Teknik Pengembangan dan Evaluasi Program Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Edukative: Journal Of educational Studies*. 1(1): 47

- Oka, G. P. A. (2017) . *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish .
- Pangastuti, Ratna. (2014). *Edutainment Paud*. Jogyakarta: PT Pustaka Pelajar.
- Permendikbud No. 137, (2014). *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*.
- Prabowo, K. A. (2017). *Strategi Pembelajaran Akti Anak Usia Dini Panduan Bagi Guru, Orang Tua, Konselor, dan Praktisi*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Putra, L. D., Ishartiwi. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka dan Huruf untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 2(2):175
- Ramansyah, W. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Tema Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Universitas Trunojoyo Madura*. 3(1): 30
- Richey, R., James, D. Klien & Wayne A. Neslon. Development Research: Studies o Instructional Design and Development. <https://pdfs.semanticscholar.org>. Diakses pada 14 Maret 2018.
- Rizky, R., Wibisono, T. (2014). *Mengenal Seni & Budaya Indonesia*. Bogor: Penebar Swadaya Grup.
- Rosidah, Ria, Syafdaningsih, Sumarni. (2017). Pengembangan Buku Cerita Matematika Untuk Anak kelompok B di TK Negeri Pembina Indralay Selatan. *Skripsi*
- Rukmana, A. (2015). *Penyerbukan Silang Antarbudaya*. Elex Media Komputindo.
- Sadiman, A.S. Dkk.(2014).*Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sandi, N. V. (2017). Analisis Pembelajaran Seni Budaya Pokok Bahasan Seni Tari Tradisional di SD Mangahang I Balendah Bandung. *Jurnal Dialektika Jurusan PGSD*. 7(2): 45
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana

- Sikumbang, R. (2015). *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, Y.N. (2014). *Konsep Dasar pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarti, & Rachmawati, S. (2014). *Penilaian dalam Kurikulum 2013 Membantu Guru dan Calon Guru Mengetahui Langkah-langkah Penilaian Pembelajaran*. Yogyakarta: C.V Andi Offest.
- Tessmer, M. (1993). *Planning and Conducting Formative Evaluation*. London & New York: Rountledge Taylor & Francis Group.
- Wahyudi & Yuniarti. (2014). Perancangan Media Animasi Interaktif Mengenal Huruf dan Angka. *Jurnal Konferensi Nasional Ilmu Sosial & Teknologi*. ISBN : 978-628-61242-1-0
- Wariyah, C. (2014). Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepala Masyarakat. *Jurnal Sosio-Humaniora*. 5(1): 62
- Wati. E.R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Wiyani, N. A. (2016). *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: Gava Media.
- Wulan, D. A. N., Abdullah, S.M. (20114) *Prokrastinasi Akademik dalam Penyelesaian Skripsi*. 5(1)
- Zainiyati, Husniyatus, S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama.
- Zinnurain. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Materi Tata Cara Sholat Fardhu Untuk Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogi*. 2(2): 113