

Pengembangan Media Interaktif Tema Binatang di Ra Al-Azhar Palangka Raya

Muzakki¹, Saudah², Abdul Aziz³, Rodhatul Jennah⁴, Aghnaita⁵,

Desy Anggraeni⁶, Ervina⁷, Nurwie⁸

Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

¹muzakki@iain-palangkaraya.ac.id, ²saudah@iain-palangkaraya.ac.id,

³abdulaziz@iain-palangkaraya.ac.id, ⁴rodhatuljennah@iain-palangkaraya.ac.id,

⁵aghnaita@iain-palangkaraya.ac.id, ⁶desianggraeni@gmail.com,

⁷ervina2111180590@ftik.iain-palangkaraya.ac.id, ⁸nurwie@gmail.com



Dikirim : 4 Mei 2024

Diterima : 27 Mei 2024

Terbit : 31 Mei 2024

Koresponden: Muzakki

Email: muzakki@iain-palangkaraya.ac.id

Cara sitasi: Muzakki, dkk. (2024). Pengembangan Media Interaktif Tema Binatang di RA Al-Azhar Palangka Raya. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. 3(1), 219-236.



Karya ini bekerja di bawah lisensi Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0

International License

<https://creativecommons.org/licenses>

Abstract

Interactive media is one way to develop active learning media. In today's advanced era, professional teachers are expected to be able to take advantage of the opportunities that exist in learning activities. This research aims to: 1) describe the development of animal-themed interactive media at RA Al-Azhar Palangka Raya, 2) determine the feasibility of animal-themed interactive media at RA Al-Azhar Palangka Raya. This research method is Research and Development (R&D). The model used is ADDIE. The four stages of development are: 1) analysis, 2) design, 3) development, 4) evaluation. Meanwhile, the implementation was not used because there was no trial. Results of research on interactive media development using the ADDIE model. 1) There are four stages of development, namely: analysis, including needs analysis, character analysis, material analysis. Design, including making RPPH, designing interactive media. Development, including stages of creating interactive media. Evaluation, including material experts and media experts. 2) Based on the validation results, the material expert obtained a score of 39 with a total feasibility percentage of 97.5%, including the "very feasible" category. The validation results from media experts

obtained a score of 38 with a total eligibility percentage of 95%, including the "very feasible" category. From these results, the development of animal-themed interactive media at RA Al-Azhar

Palangka Raya was recommended by material experts and media experts as suitable for use as interactive media for early childhood.

Keywords: *Early Childhood; Animal Theme; Interactive Media*

Abstrak

Media interaktif menjadi salah satu cara untuk mengembangkan media pembelajaran aktif pada anak. Di zaman yang sudah maju seperti sekarang, guru yang profesional diharapkan dapat memanfaatkan peluang yang ada dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mendeskripsikan pengembangan media interaktif bertema binatang di RA Al-Azhar Palangka Raya, 2) mengetahui kelayakan media interaktif bertema binatang di RA Al-Azhar Palangka Raya. Metode penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Model yang digunakan adalah ADDIE. Empat tahap pengembangan adalah: 1) analisis, 2) desain, 3) pengembangan, 4) evaluasi. Sedangkan implementasi tidak digunakan karena tidak ada uji coba. Hasil penelitian pengembangan media interaktif menggunakan model ADDIE. 1) Tahapan pengembangannya ada empat, yaitu: analisis, meliputi analisis kebutuhan, analisis karakter, analisis materi. Perancangan, termasuk pembuatan RPPH, perancangan media interaktif. Pengembangan, meliputi tahapan pembuatan media interaktif. Evaluasi, meliputi ahli materi dan ahli media. 2) Berdasarkan hasil validasi ahli materi memperoleh skor 39 dengan total persentase kelayakan sebesar 97,5% termasuk kategori “sangat layak”. Hasil validasi dari ahli media memperoleh skor sebesar 38 dengan total persentase kelayakan sebesar 95% termasuk kategori “sangat layak”. Dari hasil tersebut, pengembangan media interaktif bertema binatang di RA Al-Azhar Palangka Raya direkomendasikan oleh ahli materi dan ahli media layak digunakan sebagai media interaktif untuk anak usia dini.

Kata Kunci: Anak Usia Dini; Tema Hewan; Media Interaktif

A. Pendahuluan

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengeluarkan surat edaran nomor 15 tahun 2020 tentang pedoman pelaksanaan pembelajaran dari rumah pada masa darurat penyebaran Covid-19 (Pengelola Web Kemdikbud, 2020). Pilihan utama pada masa lalu adalah memutus mata rantai Covid-19 dengan syarat tertentu ada semaksimal mungkin, dengan tetap berupaya memenuhi kebutuhan pendidikan.

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu cara dalam upaya mengembangkan potensi yang dimiliki oleh setiap anak. Anak usia dini dipandang mempunyai karakteristik yang berbeda berdasarkan usia hingga pendidikannya perlu untuk dikhususkan. Pendidikan anak usia dini pada dasarnya adalah upaya memfasilitasi perkembangan yang sedang terjadi pada diri anak. Perkembangan pada anak usia dini yakni peningkatan

kemampuan dan kesadaran anak dalam mengenal dirinya serta berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya seiring dengan pertumbuhan fisik yang dialami (Dewi & Mukhtar, 2022).

Berdasarkan Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional bab 1 pasal 1 disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sedangkan usia anak usia dini adalah rentang pada usia 0-6 tahun (Wijaya, 2016:1).

Menurut (Saripudin, 2017:1) Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang menentukan terbentuknya kepribadian anak yang terjadi sejak anak dalam kandungan, masa bayi hingga anak berumur kurang lebih 8 tahun. Pendidikan untuk anak usia dini merupakan salah satu proses pertumbuhan dan perkembangan yang memiliki sifat yang unik, sehingga memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang sudah di khusus sesuai dengan kebutuhan dalam tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak (Saripudin, 2017:1).

Bahwasanya pendidikan yang diberikan pada masa *golden age* ini sangat memiliki peranan dan pengaruh yang amat penting bagi kehidupan seorang anak. Oleh karena itu, pendidikan yang akan diberikan kepada anak harus diperhatikan dan dilaksanakan semaksimal mungkin. Pemberian pendidikan kepada anak sejak dini bermaksud untuk menjadikannya sebagai sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Dengan menggunakan media berteknologi seperti halnya komputer, sangat membantu anak dalam belajar, seperti belajar membaca dan memperkaya pengetahuan. Program permainan (*games*) pada komputer banyak yang berisi tentang pembelajaran yang dikemas sangat menyenangkan buat anak, sehingga anak seolah tidak merasa sedang belajar. Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya media dapat menarik perhatian anak ketika belajar. Untuk itu, pendidik harus menciptakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif sehingga proses pembelajaran sangat menyenangkan.

Salah satu aspek yang menunjang kurikulum 2013 yang penting dalam proses pendidikan adalah media pembelajaran. Melalui perkembangan zaman

yang maju saat ini diharapkan guru yang profesional dapat menggunakan peluang yang ada untuk kegiatan pembelajaran. Kecanggihan teknologi yang ada dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai sarana pembelajaran yang efektif dan efisien. Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu cara untuk mengembangkan media pembelajaran yang aktif dan tidak membuat anak merasa bosan. Maka dari itu peneliti juga sudah menemukan media yang cocok untuk mendukung proses pembelajaran anak dengan media interaktif tema binatang yang dapat menjadi salah satu media untuk memenuhi tuntutan kebutuhan tersebut. Peneliti memilih media interaktif sebagai media yang layak dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di RA Al-Azhar Palangka Raya, peneliti mewawancarai kepada salah satu guru kelas kelompok B. Menurut guru kelas kelompok B media pembelajaran yang sering digunakan selama pelaksanaan belajar dari rumah (BDR) ini hanya menggunakan lembar kerja anak (LKA) dan buku paket saja. Selain itu, guru juga belum pernah memanfaatkan media pembelajaran seperti media interaktif yang menggunakan aplikasi *macromedia flash profesional 8*.

Peneliti memiliki keinginan untuk menciptakan sebuah produk di salah satu sekolah, yaitu RA Al-Azhar Palangka Raya dengan media interaktif menggunakan aplikasi *macromedia flash profesional 8* yang menarik bagi anak terutama anak usia dini. Dengan mengembangkan media interaktif sebagai media pembelajaran, diharapkan dapat mengenalkan berbagai binatang yang hidup di darat dan di air/laut. Sehubungan dengan hal tersebut maka penulis mengadakan penelitian dan pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Interaktif Tema Binatang Di RA Al-Azhar Palangka Raya".

B. Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan peneliti menggunakan model pengembangan atau *Research and Development*. Model penelitian dan pengembangan adalah model penelitian yang menghasilkan sebuah produk dan menguji keefektifitasan produk tertentu. Pengembangan sebuah produk tidak digunakan dalam satu bidang, melainkan mencakup dalam berbagai bidang salah satunya yaitu dalam bidang pendidikan. Model penelitian dan pengembangan menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Sedangkan untuk tahap implemmentasi tidak dilakukan karena anak usia dini belum mampu mengisi angket kecuali anak didampingi oleh 2 orang guru atau orang tua. Maka dari itu media interaktif dapat diuji cobakan ke ahli materi dan ahli media sebagai masukan yang telah diterima

sebagai bahan revisi produk. Sesuai dengan judul penelitian “Pengembangan Media Interaktif Tema Binatang di RA Al-Azhar Palangka Raya”.

Sumber data penelitian ini berasal dari tempat informasi yang diperoleh, baik data primer maupun data sekunder. Data primer adalah data asli atau baru, yaitu data yang didapatkan secara langsung dari lapangan oleh peneliti (Misbahuddin & Hasan, 2013). Data sekunder dalam penelitian ini berupa lembaran penilaian produk berupa kuessioner dan hasil observasi pengembangan media interaktif tema binatang di RA Al-Azhar Palangka Raya.

C. Hasil dan Pembahasan

Selama pembelajaran daring, semua unsur pendidikan dituntut untuk dapat memfasilitasi pembelajaran agar tetap aktif meski tanpa tatap muka. Guru sebagai elemen utama dalam pendidikan formal di dorong untuk beradaptasi dengan pelaksanaan pembelajaran daring dari semula menggunakan metode tatap muka konvensional, (Setyowati,2020:96). Sehubungan dengan kondisi tersebut, untuk itu perlu dicarikan solusi yang tepat dalam memberikan pembelajaran secara daring. Salah satu media pembelajaran yang memungkinkan untuk dipergunakan pada pembelajaran daring adalah media interaktif. Penggunaan media interaktif ini selain untuk menjawab permasalahan pembelajaran tatap muka atau daring, juga akan memudahkan anak belajar dari rumah. Oleh sebab itu diperlukan media interaktif yang menarik bagi anak.

Proses penelitian ini dilakukan dengan prosedur pengembangan model ADDIE yang memiliki lima langkah prosedur penelitian, yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Namun dalam penelitian ini hanya empat langkah dari prosedur pengembangan model ADDIE yaitu *analysis, design, development, dan evaluation*. Sedangkan untuk *implementation* pada anak usia dini terutama kelompok B, tahapan implemementasi ini tidak dilakukan, karena tahap ini anak belum mampu untuk mengisi lembar pengamatan kecuali anak diberikan pendampingan untuk mengisi lembar pengamatan berupa angket terhadap respon anak.

1. Langkah Pengembangan Media Interaktif

a. Analisis (*Analysis*)

Hasil yang diperoleh dari peneliti yaitu melakukan pengumpulan data informasi, mengobservasikan permasalahan yang dijumpai dalam media

pembelajaran sebelumnya yang dapat dijadikan sebagai bahan acuan pembuatan produk berupa media interaktif.

- 1) Analisis Kebutuhan, pada tahap ini peneliti melakukan wawancara yang dilakukan sekolah RA Al-Azhar Palangka Raya pada tanggal 15-17 Maret 2021. Berdasarkan hasil yang ditemukan ketika wawancara dengan Ibu LP mengatakan bahwa:

“Pembelajaran di sekolah ini selama wabah virus corona bermacam-macam, guru terkadang menggunakan *whatsapp*, untuk menjelaskan materi pembelajaran tapi sangat jarang karena disebabkan terkendala oleh jaringan, kuota, keterbatasan *handphone* dan lainnya. Disekolah media pembelajaran yang digunakan selama pandemi hanya menggunakan lembar kerja anak (LKA). Belum ada yang menggunakan media pembelajaran interaktif.”

Jadi, dengan menggunakan media interaktif sekolah sangat memerlukan dan dapat membantu proses pembelajaran anak, sehingga anak akan lebih tertarik dalam proses pembelajaran. Selain digunakan dikelas media interaktif ini juga dapat menjadi pemdamping belajar anak dirumah.

- 2) Analisis Karakter, pada tahap ini peneliti tidak dapat melakukan observasi langsung bagaimana cara belajar anak di kelompok B, terhadap kendala atau kesulitan yang hadapi anak dalam mengikuti pembelajaran.
- 3) Analisis Materi, pada tahap analisis ini isi juga mengkaji tentang kurikulum yaitu kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), indikator serta materi yang terdapat dalam tema binatang. Berikut uraian materi dari tema binatang :

Kompetensi Inti (KI)

- a. Macam-macam binatang
- b. Binatang yang hidup di darat dan di air/laut
- c. Binatang peliharaan

Kompetensi inti 1 untuk sikap spiritual, kompetensi inti 2 untuk sikap sosial, kompetensi inti 3 untuk sikap pengetahuan yaitu pengetahuan atau materi yang ada di tema binatang sedangkan kompetensi inti 4 untuk sikap keterampilan.

Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.8 Mengenal nama-nama binatang	3.8.1 Macam-macam binatang 3.8.2 Binatang yang hidup di darat dan di air/laut 3.8.3 Binatang peliharaan

Terdapat kompetensi dasar dalam materi pada penelitian ini yaitu mengenal nama-nama binatang. Indikator yang diambil yaitu macam-macam binatang, binatang yang hidup di darat dan di air/laut, binatang peliharaan. Menganalisis macam-macam binatang sesuai dengan kriterianya.

b. Desain (*Design*)

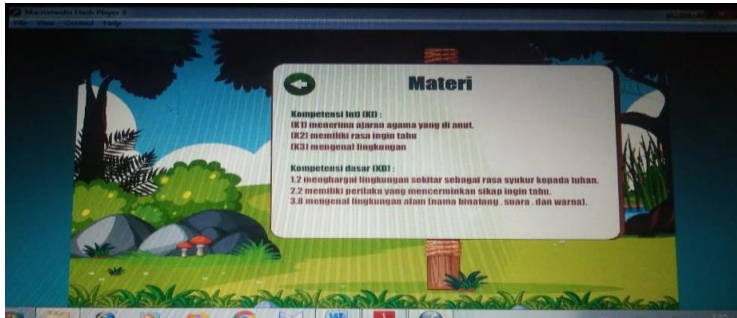
Tahap pembuatan desain ini, peneliti melakukan unsur-unsur yang akan dimuat dalam media interaktif yang akan dikembangkan, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan instrumen validasi ahli materi dan ahli media. Sebagai langkah awal dalam pembuatan desain, peneliti membuat RPPH dengan mengacu kurikulum pembelajaran kelompok B di RA Al-Azhar Palangka Raya. Pembuatan RPPH ini nantinya akan digunakan sebagai panduan dalam pembuatan media interaktif. Beberapa tahap yang tertuang dalam RPPH antara lain : 1) usia kelompok, 2) tema, 3) Tujuan, 4) kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD), 5) indikator dan 5) materi.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini yaitu proses pengembangan media interaktif tema binatang. Berikut langkah-langkah pengembangan media interaktif. Pembuatan media interaktif dengan menentukan gambar, warna, dan *latar/background* yang sesuai dengan materi pembelajaran. Tahap selanjutnya menyatukan gambar serta dengan *background* latar yang sudah dibuat. Setelah selesai, langkah selanjutnya penggabungan antar komponen yaitu gambar binatang serta suara yang dibuat.



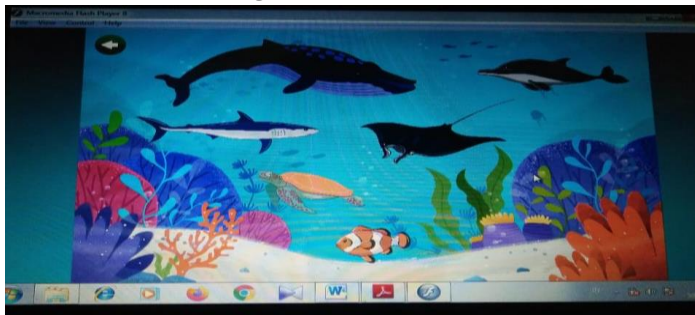
Gambar 4.1 Materi, Belajar, Main



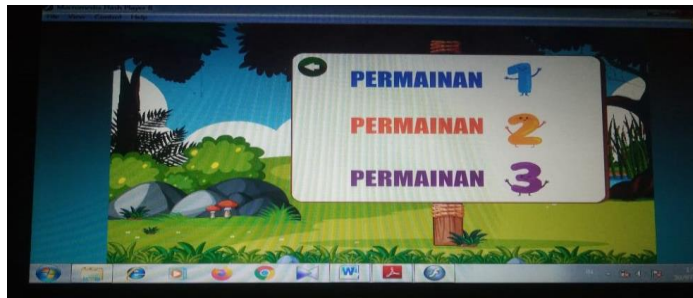
Gambar 4.2 Menentukan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar



Gambar 4.3 Binatang Di Darat



Gambar 4.4 Binatang Di Air / Laut



Gambar 4.5 Permainan



Gambar 4.6 Permainan 1 Menentukan Binatang Berkaki



Gambar 4.7 Permainan 2 Menentukan Suara Binatang



Gambar 4.8 Permainan 3 Mencocokkan Gambar Binatang Dengan Pasangannya

d. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi pada dasarnya bisa terjadi pada setiap tahapan (analisis, desain, pengembangan dan implementasi) yang bertujuan untuk kebutuhan revisi. Evaluasi pada pengembangan model ADDIE merupakan langkah terakhir dari sebuah proses untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan yang mengacu kepada rancangan produk yang dibuat.

Pada tahapan evaluasi ini, pengembangan media interaktif dengan tema binatang yang dikembangkan dapat dinyatakan lolos uji kelayakan apabila telah dilakukan validasi dan dinyatakan oleh validator sehingga dapat dipergunakan sebagai media.

Validasi pada penelitian ini pada dasarnya merupakan uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media terhadap desain pengembangan media interaktif yang dibuat oleh peneliti. Validasi ini bertujuan untuk mendapatkan saran-saran terhadap kekurangan dari media yang dibuat oleh peneliti dan dilakukan revisi sampai dinyatakan sangat layak.

2. Kelayakan Media Interaktif

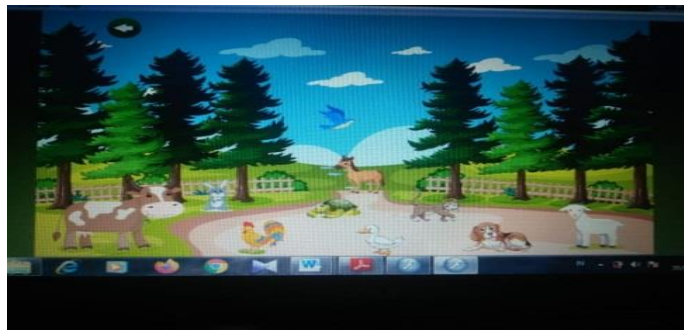
Ahli materi diambil dari guru RA Al-Azhar Palangka Raya yang berkompeten dalam menguji materi dari media yang dikembangkan dan ahli media diambil dari dosen IAIN Palangka Raya. Dari hasil validasi dapat diketahui layak tidaknya media digunakan. Adapun tahap validasi sebagai berikut :

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Pada proses validasi peneliti menyerahkan media interaktif dengan tema binatang. Tanggal pelaksanaan validasi materi pertama yaitu rabu, 24 Maret 2021. Berikut hasil penilaian data angket oleh ahli materi.

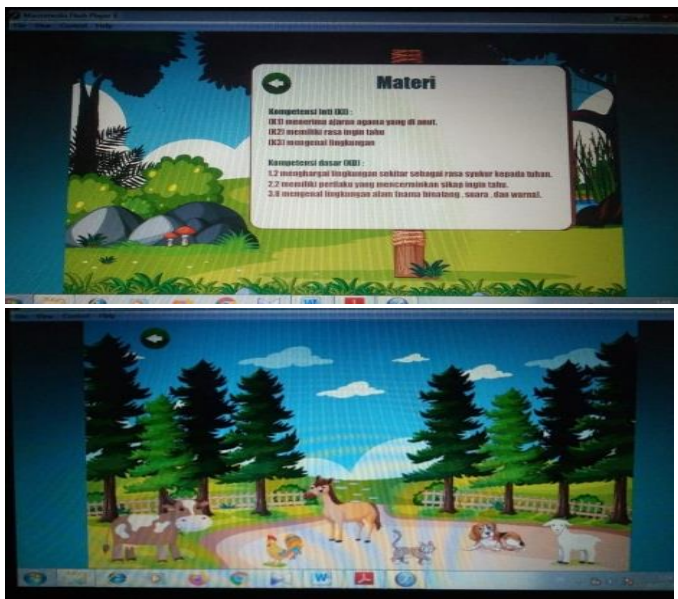
$$\begin{aligned} \Sigma \text{ skor yang diperoleh} &= 36 \\ \Sigma \text{ skor maksimal} &= 40 \\ \text{Persentase kelayakan (\%)} &= \frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{ skor maksimal}} \times 100 \\ &= \frac{36}{40} \times 100 \\ &= 90 \% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil persentase yang diperoleh melalui validasi pertama ahli materi pertama yaitu 90 % berada di kategori “Sangat Layak”. Akan tetapi, ada revisi dalam penyajian materi belajar masih kurang lengkap berikut saran atau komentar dari ahli materi : (1) untuk penerapan selanjutnya selalu memakai *speaker*, (2) penyajian materi belajar masih kurang lengkap sebaiknya perlu penambahan materi dalam satu subtema yang ditampilkan agar lebih detail sesuai dengan indikator pencapaian.



Gambar 4.9 Interaktif Sebelum Revisi Media





Gambar 4.10 Media Interaktif Setelah Revisi

Validasi kedua dilaksanakan pada hari senin tanggal 29 Maret 2021. Berikut hasil penilaian data angket ahli materi.

$$\begin{aligned}
 \Sigma \text{ skor yang diperoleh} &= 38 \\
 \Sigma \text{ skor maksimal} &= 40 \\
 \text{Persentase kelayakan (\%)} &= \frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{ skor maksimal}} \times 100 \\
 &= \frac{38}{40} \times 100 \\
 &= 95\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil persentase yang diperoleh melalui validasi kedua ahli media mengalami kenaikan yaitu 95% berada di kategori “Sangat Layak” sesuai dengan pengembangan media pada validasi ahli media tanpa merevisi.

Pengembangan media interaktif dapat menunjang proses pembelajaran terlebih pada masa pandemi Covid-19. Media interaktif merupakan salah satu multimedia. Multimedia adalah teknologi terbaik dan tepat untuk mempresentasikan informasi secara mudah dan cepat di mengerti dan juga sangat penting dibidang komputer yang telah merubah cara manusia dalam pemanfaatan komputer. Hampir semua software terutama yang berbasis

windows menggunakan multimedia termasuk aplikasi maupun *game*. Multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

Pembuatan media interaktif menggunakan aplikasi macromedia *flash* profesional 8 yang merupakan sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh para animator untuk menghasilkan animasi yang profesional. Diantara program-program yang paling fleksibel dalam pembuatan animasi, seperti animasi interaktif, *game company profile*, presentasi, *movie* dan tampilan animasi lainnya (Andi, 2010:1). Salah satu kriteria yang sebaiknya digunakan dalam pemilihan media adalah dukungan terhadap isi bahan pelajaran dan kemudahan memperolehnya.

Penelitian merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sistematis untuk memberikan jawaban terhadap permasalahan yang ada. Ada banyak sekali metode penelitian saat ini salah satunya yaitu penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan diartikan sebagai kajian yang dilakukan secara sistematis untuk merancang, membuat dan mengevaluasi sebuah produk, tujuan dari penelitian pengembangan menghasilkan produk (Rayanto, 2020:19).

Pada pengembangan media interaktif penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dilakukan 4 tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, dan evaluasi. Menurut Januszewski dan Molenda (2008) model ADDIE merupakan komponen utama dari pendekatan sistem untuk pengembangan pembelajaran, dan prosedur pengembangan dalam pembelajaran (Suryani dkk, 2020:125).

1. Analisis (*Analysis*)

a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan seperti media dan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran selama masa pandemi *Covid-19*, guru terkadang menggunakan *whatsapp* untuk pembelajaran tapi sangat jarang karena di sebabkan terkendala oleh jaringan, kuota, keterbatasan *handphone* dan lainnya. Anak-anak datang ke sekolah untuk mengambil bahan ajar dan mengumpulkan tugas. Sekolah tersebut belum ada memanfaatkan media interaktif yang menggunakan aplikasi sehingga media pembelajaran yang digunakan hanya memberikan materi yang disampaikan melalui buku-buku cetak seperti lembar kerja anak (LKA), buku mengajar atau menggunakan gambar-gambar yang telah di print. Jadi dengan menggunakan media interaktif dapat membantu proses pembelajaran anak,

sehingga anak akan lebih tertarik dalam proses pembelajaran selain digunakan di kelas media interaktif ini juga dapat menjadi pendamping belajar anak di rumah terlebih pada masa pandemi *Covid-19* ini.

b. Analisis karakter

Analisis Karakter, pada tahap ini peneliti tidak dapat melakukan observasi langsung bagaimana cara belajar anak di kelompok B, terhadap kendala atau kesulitan yang hadapi anak dalam mengikuti pembelajaran.

c. Analisis Materi

pada tahap analisis ini isi juga mengkaji tentang kurikulum yaitu kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), indikator serta materi yang terdapat dalam tema binatang. Berikut uraian materi dari tema binatang :

Kompetensi Inti (KI)

- 1) Macam-macam binatang
- 2) Binatang yang hidup di darat dan di air/laut
- 3) Binatang peliharaan

Kompetensi inti 1 untuk sikap spiritual, kompetensi inti 2 untuk sikap sosial, kompetensi inti 3 untuk sikap pengetahuan yaitu pengetahuan atau materi yang ada di tema binatang sedangkan kompetensi inti 4 untuk sikap keterampilan.

2. Desain (*Design*)

Tahap pembuatan desain ini, peneliti melakukan unsur-unsur yang akan dimuat dalam media interaktif yang akan dikembangkan, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan instrumen validasi ahli materi dan ahli media. Sebagai langkah awal dalam pembuatan desain, peneliti membuat RPPH dengan mengacu kurikulum pembelajaran kelompok B di RA Al-Azhar Palangka Raya. Pembuatan RPPH ini nantinya akan digunakan sebagai panduan dalam pembuatan media interaktif. Beberapa tahap yang tertuang dalam RPPH antara lain : 1) usia kelompok, 2) tema, 3) Tujuan, 4) kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD), 5) indikator dan 5) materi.

3. Pengembangan (*Development*)

Proses pembuatan media interaktif dilakukan sesuai dengan yang sudah dipersiapkan dan dianalisis sebelumnya. Interaktif merupakan media yang mengkombinasikan beberapa media pembelajaran (audio, video dan teks) yang bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi. Langkah pengembangan media interaktif yaitu menyiapkan suara dan teks, kemudian menyatukannya serta membuat materi sesuai dengan kompetensi dasar. Tahap pertama pada pengembangan media interaktif adalah membuat gambar, warna, dan latar/*background* yang sesuai

dengan materi pembelajaran. Tahap selanjutnya menyatukan gambar serta dengan background latar yang sudah dibuat. Setelah selesai, langkah selanjutnya penggabungan antar komponen yaitu gambar binatang serta suara yang dibuat.

Produk penelitian yang telah dihasilkan bukanlah produk yang hanya disusun tetapi harus diuji melalui tahapan ilmiah, sehingga kevalidan dan kegunaan bisa terukur dan teruji (Rayanto, 2020:36). Yang dilakukan pada tahap implementasi. Tahap implementasi dilakukan dengan validator ahli materi dan ahli media. Pada validasi ahli materi mendapatkan skor 39 dengan jumlah persentase kelayakan 97,5% termasuk kategori “sangat layak”. Hasil validasi ahli media dengan skor 38 dengan jumlah persentase kelayakan 95% termasuk kategori “sangat layak”.

4. Evaluasi (*evaluation*),

Yang dilakukan dalam penelitian yaitu evaluasi formatif. Evaluasi formatif adalah proses pengumpulan data dan informasi selama pengembangan pembelajaran yang digunakan untuk perbaikan (Yaumi, 2017:313). Evaluasi formatif bertujuan untuk kebutuhan revisi berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media. Pada tahap evaluasi media interaktif dinyatakan sangat layak digunakan beberapa komentar dan saran dari para ahli yaitu pada validasi ahli materi terdapat beberapa hal yang perlu di revisi atau diperbaiki yaitu :

- 1) Untuk penerapan selanjutnya selalu memakai speaker.
- 2) Penyajian materi belajar masih kurang lengkap sebaiknya perlu penambahan materi dalam satu subtema yang ditampilkan agar lebih detail sesuai dengan indikator pencapaian.

Komentar dan saran dari para ahli yaitu pada validasi ahli media terdapat beberapa hal yang perlu di revisi atau diperbaiki yaitu :

1. Menu materi isinya tujuan, seharusnya digantikan menjadi menu tujuan.
2. Menu belajar harus digantikan menjadi menu materi.
3. Menu main harus digantikan menjadi menu evaluasi
4. Tambahkan menu profil penelitian pengembangan.
5. Suara penjelasan paus terlalu cepat, perlu jeda.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media interaktif tema binatang di RA Al-Azhar Palangka Raya, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan media interaktif tema binatang di RA Al-Azhar Palangka Raya dilakukan 4 tahapan pengembangan yaitu : 1) *analysis* yang mencakup analisis kebutuhan, analisis karakter dan analisis materi, 2) *design* yang mencakup indikator yang sesuai dengan kompetensi dasar pada materi binatang, kemudian membuat *background*, *teks* dan kuis serta pembuatan RPPH, 3) *development* proses pembuatan media interaktif dilakukan sesuai dengan yang sudah dipersiapkan dan dianalisis sebelumnya. 4) *evaluation* setelah perbaikan yang dilakukan dengan mengacu pada komentar dan saran oleh ahli materi dan ahli media untuk media interaktif dinyatakan layak untuk digunakan. Sedangkan *implementation* tidak bisa di uji cobakan karena tingkat perkembangan anak usia dini belum mampu mengisi angket, kecuali anak diberi pendampingan baik itu guru maupun orang tua.
2. Kelayakan media interaktif tema binatang di RA Al-Azhar Palangka Raya dilakukan dengan validator ahli materi dan ahli media. Pada validasi ahli materi mendapatkan skor 39 dengan jumlah persentase kelayakan 97,5% termasuk kategori “sangat layak”. Hasil validasi ahli media dengan skor 38 dengan jumlah persentase kelayakan 95% termasuk kategori “sangat layak”. Dengan demikian media layak digunakan dengan beberapa pertimbangan atau komentar serta saran dari ahli media dan ahli materi media interaktif dinyatakan layak untuk digunakan.

Daftar Pustaka

- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada. 2016.
- Cahyati, N., Syafdaningsih, S., & Rukiyah, R. (2018). Pengembangan Media Interaktif Dalam Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 160–170. <https://doi.org/10.17509/cd.v9i2.11339>
- Dewi, T. K., & Mukhtar, N. (2022). Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Dalam Rangka Meningkatkan Mutu Pembelajaran (Studi Perbandingan Pada TK Negeri Pertiwi Dan TK Al Husain Kecamatan Kepenuhan Hulu, Kabupaten Rokan Hulu). *Jurnal Darma Agung*, 30(2), 469–486.
- Fatma, Aji Wahyu. 2020. *Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar*, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1).
- Irawati, Nova., dkk. 2020. *Efektivitas Pelaksanaan Pengajaran Online pada masa Pandemi Covid-19 dengan Metode Survey Sederhana*, *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 13(2).

- Kemendikbud. (2019). Pengembangan Paket Pembelajaran, (021).
- Latifah, Sri & Utami, Ardini. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Social Media Schoology. *Jurnal Science and Mathematics Education*. (ISSN:2615-8639).
- Mukhtar Latif dkk. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.2013.
- Muhammad, Lalu Gede. 2020. *Transformasi Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19*, *Jurnal Studi Islam*, 1(1).
- Rahmat, S.T. (2015) Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*. 7(2) : 196-208.
- Seels, Barbara B. & Rita C. Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran, Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Washington DC.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung:Alfabeta
- Sugiyono. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan RND)*. Jakarta:Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta:PT Rineka Cipta.2017.
- Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta:PT Pustaka Insan Madani. 2012.
- TIM Penyusun, 2017. *Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan*.IAIN Palangka Raya.
- Undang-Undang, Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI.
- Untary, B. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mengenal Nama Binatang Berbasis Game Edukasi, 29.
- Wahyuni, S., Studi, P., Guru, P., Anak, P., & Dini, U. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Mengenal Binatang Air Asal Kota Palembang Untuk Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Menganal Binatang Air Asal Kota Palembang Untuk Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Skripsi.
- Widayati, Sri. *Media Pembelajaran PAUD*. Bandung:PT Remaja Roda Karya. 2020.
- Wijaya Novan Ardi. 2016. *Konsep Dasar Paud*, Yogyakarta:Gava Media.

Pengembangan Media Interaktif Tema Binatang...

Wati, Ega Rima. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena