

## **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA FLASHCARD UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK DI TK NEGERI PEMBINA SINGARAJA**

I Nyoman Adi Putra<sup>1</sup>, I Nyoman Jampel<sup>2</sup>, I Gde Wawan Sudatha<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Teknologi Pendidikan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

e-mail: [adip50382@gmail.com](mailto:adip50382@gmail.com)<sup>1</sup>, [jampel@undiksha.ac.id](mailto:jampel@undiksha.ac.id)<sup>2</sup>,  
[igdewawans@undiksha.ac.id](mailto:igdewawans@undiksha.ac.id)<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Permasalahan yang terjadi di kelompok B TK Negeri Pembina Singaraja adalah kemampuan anak dalam menyimak belum berkembang secara optimal. Hal ini dapat dilihat pada saat pembelajaran berlangsung, anak terlihat tidak tertarik pada penyampaian pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan proses pengembangan Multimedia Flashcard (2) mendeskripsikan kualitas hasil validitas pengembangan Multimedia Flashcard untuk meningkatkan kemampuan menyimak menurut para ahli dan uji coba produk, (3) mengetahui efektivitas Multimedia Flashcard. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan, dengan model pengembangan adalah model ADDIE. Subjek penelitian ini adalah 31 siswa kelompok B TK Negeri Pembina Singaraja Tahun Pelajaran 2017/2018. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Pengumpulan data yang digunakan adalah metode wawancara, pencatatan dokumen, kuesioner. Analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif, deskriptif kuantitatif dan analisis statistik inferensial (uji-t). Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok B TK Negeri 1 Pembina Singaraja. Hasil penelitian (1) Proses Pengembangan Multimedia Flashcard dengan model ADDIE meliputi lima tahapan: (a) tahap analisis, (b) tahap perancangan, (c) tahap pengembangan, (d) tahap implementasi, dan (e) tahap evaluasi. (2) Multimedia Flashcard valid dengan: (a) hasil review ahli isi mata pelajaran menunjukkan Multimedia Flashcard (91%), (b) hasil review ahli Multimedia Flashcard menunjukkan produk berpredikat sangat baik (96%), (c) hasil review ahli desain pembelajaran menunjukkan Multimedia Flashcard berpredikat sangat baik (99%), (d) hasil uji validitas menunjukkan Multimedia Flashcard berpredikat sangat baik (92,90%). Hasil uji lapangan menunjukkan produk berpredikat sangat baik (91,01%). (3) Berdasarkan hasil implementasi multimedia flashcard menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan menyimak anak Kelompok B TK Negeri Pembina Singaraja. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia flashcard efektif dalam pembelajaran di TK Negeri Pembina Singaraja.

**Kata Kunci:** ADDIE, Kemampuan menyimak, Multimedia flashcard.

### **Abstract**

The problem that occurred in the B group of TK Negeri Pembina Singaraja was students' scrutiny ability was not develop optimally yet. This case could be seen when the learning process be held, students looked like they did not interested when the teacher explained the lesson. This research purposed to (1) described the development process of Flashcard (2) described the quality of the validity results of the Flashcard development in order to enhance scrutiny ability according to experts and product trials, (3) find out the effectivity of Flashcard. The kind of this research was development research with ADDIE as the model of the research. The subject of this research was 31 students of B group in TK Negeri Pembina Singaraja in academic years of 2017/2018. The data that collected in

this research was quantitative and qualitative data. The method of data collection that used was interview, document recording, and questionnaire. The data was analyzed by qualitative descriptive analysis, quantitative descriptive analysis and inferential statistical analysis (t-test). Subjects of this research was B group students of TK Negeri 1 Pembina Singaraja. The result of this research were (1) the development process of the flashcard with ADDIE model involved (a) analysis, (b) planning, (c) development, (d) implementation, (e) evaluation. (2) Flashcard valid with: (a) the result of experts review of course content showed Flashcard (91%), (b) the result of Flashcard experts review showed the product was predicated very good (99%), (d) the result of validation test showed Flashcard was predicated very good (92,90%). Field test result showed the product was predicated very well (91,01%). (3) According to the result of Flashcard implementation showed that there was an improvement on the scrutiny ability of the Group B of TK Negeri Pembina Singaraja. This case showed that the use of Flashcard was effective of the learning process in TK Negeri Pembina Singaraja.

**Keywords:** ADDIE, Flashcard, scrutiny ability

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah salah satu cara untuk membimbing, membina, mendidik, menumbuhkembangkan, dan mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak mulai dari sejak lahir sampai usia enam tahun. Berbagai cara dan upaya melalui pemberian rangsangan yang dapat melatih dan mengasah kemampuan anak secara seimbang. Menurut Piaget (dalam Aisyah, 2007:5.29) menyatakan "pendidikan menawarkan beberapa saran perubahan yang menarik perhatian pendidik dan mempunyai dampak yang besar dalam kurikulum persekolahan dan tingkat-tingkat awal sekolah". Aspek perkembangan anak yang dimaksud adalah aspek kognitif, aspek bahasa, sosial emosional, aspek nilai agama dan moral, serta aspek motorik.

Perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek yang perlu dikembangkan pada anak usia dini karena bahasa merupakan sarana untuk berkomunikasi sehingga anak dapat mengekspresikan ide, pikiran, dan perasaannya kepada orang lain. Bahasa juga merupakan kemampuan dasar seorang anak untuk dapat meningkatkan kemampuan yang lain. Dhieni (2008:3.18) menyatakan bahwa "perkembangan bahasa anak usia dini terbagi dalam empat aspek yaitu, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis". Dari keempat aspek tersebut, kemampuan menyimak merupakan kemampuan paling awal

sebelum anak bisa berbicara, membaca, dan menulis. Oleh

karena itu, kemampuan menyimak sangat penting dalam aspek perkembangan bahasa. Apabila anak terbiasa menyimak hal-hal yang baik dan positif, maka anak akan mendapatkan berbagai informasi sehingga memudahkan untuk mengembangkan aspek-aspek bahasa yang lainnya seperti berbicara, membaca dan menulis. Seperti yang dikemukakan oleh Dhieni (2008:3.18) yang menyatakan bahwa, "kemampuan menyimak merupakan salah satu berbahasa awal yang harus dikembangkan pada anak dan perlu diberikan stimulasi dengan tepat dan dapat memotivasi anak untuk belajar dengan semangat sehingga tujuan belajar dapat tercapai.

Berdasarkan pendapat di atas, guru sebagai fasilitator idealnya menyusun pembelajaran yang memberikan stimulasi perkembangan kemampuan menyimak yang dapat membantu menciptakan makna dari pengalaman anak sendiri dalam dunia nyata ke dalam variatas mental linguistik yang lebih luas. Pelaksanaan pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan menyimak anak TK memerlukan strategi dan media pembelajaran yang cocok agar hasil pembelajaran dapat berhasil dengan baik. Namun kenyataan secara umum menunjukkan bahwa stimulasi perkembangan bahasa masih banyak yang kurang tepat dan kurang didukung

mediamedia yang menarik. Masitoh (2004:47) menyatakan bahwa, “mayoritas pembelajaran bahasa di TK masih menggunakan cara konvensional, bersifat akademis, dan jauh dari suasana bermain, penggunaan media interaktif.” Hal lain banyak guru-guru yang berasumsi bahwa keterampilan menyimak dengan sendirinya dapat berkembang dari belajar berbicara. Oleh sebab itu kegiatan pembelajaran pengembangan kemampuan menyimak pada anak TK masih sering diabaikan. Selain itu karena banyak orang yang menganggap bahwa menyimak merupakan kemampuan yang sudah dimiliki manusia sejak lahir. Bahkan dalam kenyataan kehidupan sehari-hari, tidak semua orang mampu menyimak dengan baik. Hal itu mengindikasikan bahwa selama ini keterampilan menyimak kurang mendapatkan perhatian. Mengingat peranan menyimak dalam proses belajar berbahasa sangat besar, maka diperlukan suatu strategi atau cara dan media yang cocok dan efektif dalam mengembangkan kemampuan menyimak pada anak TK. Salah satu program yang dapat mengatasi permasalahan di atas yaitu dengan menggunakan media flashcard.

Menurut Ratnawati (dalam Satriana, 2013:108) menyatakan “bahwa permainan flashcard dapat merangsang anak agar lebih cepat mengenal huruf, membuat minat anak semakin kuat menguasai konsep serta merangsang kemampuan anak dan ingatan anak”. Dalam permainan flashcard selain mengenal huruf dan kata-kata lebih cepat anak juga dapat bereksplorasi menggunakan kartu-kartu tersebut, sehingga akan merangsang berbagai aspek yang ada pada diri anak. Media flashcard termasuk jenis media visual yang dapat dilihat yang melibatkan indra penglihatan dan memegang peranan penting dalam proses belajar. Hasil positif yang di dapat dari penggunaan multimedia flashcard membuat anak dapat belajar tentang pemahaman sebuah konsep dengan baik. Konsep tentang rekreasi, anak mampu menyebutkan dan menunjukkan tempat yang termasuk tempat rekreasi beserta peralatan dan perlengkapan yang ada di sana. Melalui

penggunaan media flashcard, artikulasi bahasa juga akan terbentuk, karena secara langsung atau tidak langsung anak mendapat pengetahuan baru yang sebelumnya tidak diketahuinya.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan Ni Made Rediarpi, S. Pd, AUD guru kelas pada hari senin tanggal 20 November 2017, kemampuan anak dalam menyimak belum berkembang secara optimal. Hal ini dapat dilihat pada saat pembelajaran berlangsung, anak terlihat tidak tertarik pada penyampaian pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Anak cenderung membagi perhatiannya pada kegiatan lain yang lebih menarik. (1) Anak lebih memilih berbicara sendiri bahkan beberapa anak terlihat asyik ngobrol dengan teman disampingnya dan tidak mendengarkan penyampaian pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Salah satu permasalahan yang menyebabkan hal tersebut di Taman Kanak-kanak adalah kurang maksimalnya penggunaan media. Pemanfaatan media disekolah masih belum maksimal bahkan jarang menggunakan media pembelajaran dalam penyampaian pembelajaran. Mengingat jaman teknologi yang canggih tentunya anak-anak dirumah mendapatkan sesuatu yang lebih dari sekedar pembelajaran menyimak tanpa adanya bantuan dari media, misalnya pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang inovatif seperti memanfaatkan komputer sebagai alat penunjang kegiatan pembelajaran. Dilihat dari fasilitas seperti LCD, laptop dan alat pendukung lainnya sudah tersedia di TK Negeri Pembina Singaraja, hanya saja pemanfaatan fasilitas-fasilitas tersebut masih kurang maksimal.

Kondisi diatas menarik penulis untuk mencoba meningkatkan kualitas proses pembelajaran guna meningkatkan kemampuan menyimak anak dengan menggunakan multimedia flashcard. Multimedia flashcard adalah salah satu media yang belum terlalu dilirik dan dikembangkan disekolah ini. Masuknya media dalam proses pembelajaran, ini direncanakan dan dikembangkan secara sistematis berdasarkan pada kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Media

pembelajaran mampu mengubah perilaku peserta didik kearah yang lebih baik secara efektif dan efisien. Multimedia flashcard selama ini dikenal masih berupa media grafis berbahan cetak. Penelitian ini akan mengembangkan media grafis berbahan cetak menjadi multimedia, dimana komputer digunakan sebagai alat bantu (media) dalam proses belajar mengajar. Diharapkan dengan penyajian materi pembelajaran pada pokok bahasan dengan menggunakan multimedia flashcard, peserta didik lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan serta dapat menumbuhkan ketertarikan peserta didik untuk belajar, dan tujuan utamanya yaitu merangsang peserta didik belajar menyimak materi di TK Negeri Pembina Singaraja. Oleh karena itu maka dilakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Multimedia Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Singaraja Tahun Pelajaran 2017/2018.

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut. (1) Bagaimanakah proses pengembangan desain multimedia flashcard untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak Kelompok B Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Singaraja Tahun pelajaran 2017/2018?, (2) Bagaimanakah validitas produk pengembangan multimedia flashcard untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak Kelompok B Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Singaraja Tahun pelajaran 2017/2018?, dan (3) Bagaimana efektivitas penggunaan produk media flashcard untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak Kelompok B Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Singaraja Tahun pelajaran 2017/2018?

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini, yaitu: (1) Untuk mendeskripsikan proses pengembangan desain multimedia flashcard untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak Kelompok B Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Singaraja Tahun pelajaran 2017/2018, (2) Untuk mendeskripsikan validitas produk pengembangan multimedia flashcard

untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak Kelompok B Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Singaraja Tahun pelajaran 2017/2018, dan (3) Untuk mengetahui efektivitas penggunaan produk media flashcard untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak Kelompok B Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Singaraja Tahun pelajaran 2017/2018.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian ini dilaksanakan pada 23 April sampai 19 Mei 2018. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelompok B TK Negeri Pembina Singaraja yang berjumlah 31 siswa. Prosedur pengembangan yang digunakan mengacu pada model pengembangan yang dipilih. Menurut Tegeh, dkk (2014:42) "Model ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu (1) analisis (analyze), (2) perancangan (design), (3) pengembangan (development), (4) implementasi (implementation), (5) evaluasi (evaluation)".

Penelitian ini menggunakan empat metode pengumpulan data untuk menjawab permasalahan mengenai proses pengembangan desain pengembangan E- multimedia flashcard untuk meningkatkan kemampuan menyimak. Hasil uji coba E- multimedia flashcard untuk meningkatkan kemampuan menyimak serta efektivitas multimedia flashcard untuk meningkatkan kemampuan menyimak yaitu metode pencatatan dokumen, kuesioner/angket, wawancara. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik cluster sampling. Berdasarkan hasil cluster sampling, diperoleh sampel yaitu Kelompok B1 di TK Negeri Pembina Singaraja yang berjumlah 16 orang dan Kelompok B2 di TK Negeri Pembina Singaraja yang berjumlah 15 orang. Berdasarkan kesetaraan sampel hasil pengundian pertama, selanjutnya dilakukan pengundian tahap kedua untuk menentukan kelas eksperimen dan kontrol. Dari hasil pengundian, diperoleh anak Kelompok B1 di TK Negeri Pembina Singaraja sebagai kelas eksperimen dan

Kelompok B2 sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran E-multimedia flashcard dan kelas kontrol diberikan perlakuan pembelajaran konvensional (expository).

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah data kemampuan menyimak serta efektivitas multimedia flashcard untuk meningkatkan kemampuan menyimak. Untuk memperoleh data kemampuan menyimak anak pada anak maka dilakukan pengumpulan data melalui metode observasi dengan menggunakan lembar observasi dalam penelitian ini adalah lembar observasi mengenai kemampuan menyimak anak dengan menggunakan pembelajaran E-multimedia flashcard. Dalam penelitian ini, analisis statistik deskriptif dilakukan dengan menyajikan data berupa angka rata-rata (Mean), median, modus, dan menghitung standar deviasi.

normalitas sebaran data dan uji homogenitas varian. Uji normalitas yang digunakan dengan teknik Liliefors dan Uji Homogenitas sebaran data yang digunakan adalah Uji Fisher. Kemudian terakhir dilakukan uji hipotesis untuk melihat apakah ada perbedaan yang signifikan antara kelompok anak yang mendapat pembelajaran E-multimedia flashcard dengan anak yang mendapat pembelajaran konvensional (expository) terhadap kemampuan menyimak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Evaluasi media pengembangan dilakukan dengan melakukan uji coba pada beberapa ahli. Berikut hasil uji coba ahli Pengembangan Multimedia Flashcard.

Tabel 1. Rangkuman Hasil Uji Coba Ahli

No.	Subjek Uji Coba Multimedia Flashcard	Hasil Validitas (%)	Keterangan
1.	Uji Ahli Isi Mata Pelajaran	91	Sangat baik
2.	Uji Ahli Desain Pembelajaran	96	Sangat baik
3.	Uji Ahli Media Pembelajaran	99	Sangat baik
4.	Uji Validitas	92,90	Sangat baik
6.	Uji Coba Lapangan	91,01	Sangat baik

Hasil validitas pengembangan multimedia flashcard secara keseluruhan memperoleh persentase sangat baik. Artinya media layak untuk digunakan mengembangkan kemampuan menyimak anak.

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data guna menguji hipotesis penelitian adalah uji-t (polled varian). Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji

### Hasil Uji Prasyarat Analisis

Sebelum melakukan uji hipotesis, harus dilakukan beberapa uji prasyarat, yaitu uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varian. Uji normalitas sebaran data dilakukan untuk membuktikan bahwa kedua data sampel penelitian berdistribusi normal. Dari hasil uji normalitas diperoleh  $D_{tabel}$  lebih kecil ketimbang  $D_{tabel}$ . Hal ini berarti data berdistribusi normal

Setelah melakukan uji normalitas sebaran data, selanjutnya dilakukan uji homogenitas varian terhadap data kecerdasan visual-spasial. Uji homogenitas varian dianalisis meng-

gunakan uji F, dengan kriteria data homogen jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ . Berdasarkan hasil perhitungan db pembilang =  $16 - 1 = 14$ , db penyebut =  $15 - 1 = 13$ , dan taraf signifikansi 5% diketahui  $F_{hit} = 1,057$  untuk pre-test dan  $F_{hit} = 1,21$  untuk post-test serta  $F_{tab} = 2,46$  sehingga  $F_{hit} < F_{tab}$ . Hal ini berarti, varian kedua kelompok homogen

Hasil uji hipotesis menggunakan uji-t diperoleh  $t_{hitung} = 6,676$  dan  $t_{tabel}$  dengan  $dk = (n_1 + n_2 - 2) = 30$  dengan taraf signifikan 5% = 2,048 Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel} = 6,676 > 2,043$ , maka  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan (5%) pada kemampuan menyimak sebelum menggunakan multimedia flashcard pada siswa Kelompok B TK Negeri 1 Pembina Singaraja Tahun Pelajaran 2017/2018.

## PEMBAHASAN

Validitas multimedia flashcard ini ditentukan berdasarkan hasil evaluasi dari Ahli meliputi: (1) ahli isi mata pelajaran, (2) ahli desain pembelajaran, (3) ahli media pembelajaran, uji validitas butir dan (6) uji coba lapangan. Hasil tersebut diketahui dengan menggunakan metode kuesioner. Hasil review multimedia flashcard dari aspek isi mata pelajaran dinilai rancangan multimedia flashcard memperoleh kualifikasi sangat baik karena proses penyusunannya sudah berdasarkan sumber-sumber yang relevan. Kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran sangat penting dalam pembuatan media, ini sejalan dengan pendapat ahli bahwa dalam menilai aspek isi perlu memperhatikan kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran, Allesi dan Trollip (2001). Penentuan materi juga tidak terlepas dari silabus dan RPP yang digunakan dan telah melalui pertimbangan dari ahli pada bidang studi yang bersangkutan. Media ini dinilai berdasarkan kuesioner yang diberikan pada uji ahli isi didukung oleh teori ADDIE.

Hasil review dari ahli media pembelajaran menyatakan bahwa multimedia flashcard yang dikembangkan sudah sesuai. Ahli media pembelajaran memberikan saran perbaikan yaitu: (1)

Revisi dubbing, anda benar dan anda salah menjadi jawaban benar dan jawaban kurang tepat, (2) Feedback menjadi jumlah benar, jumlah salah dan skor yang didapat, dan (3) Isi tema pelajaran pada cover CD. Berdasarkan hasil uji ahli media pembelajaran bahwa multimedia flashcar, mendapatkan persentase sebesar 99% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil uji ahli media pembelajaran tersebut dapat disimpulkan

bahwa multimedia flashcar yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan namun tidak menutup kemungkinan untuk diadakannya evaluasi kembali. Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan tercapainya multimedia flashcar pada kualifikasi sangat baik, yaitu kesesuaian gambar dalam memvisualisasikan uraian materi abstrak. Pemilihan gambar dilakukan melalui analisis karakteristik materi yang dianggap abstrak. Materi abstrak yang didukung sajian gambar yang relevan diasumsikan dapat memudahkan siswa membangun pengetahuan. Mayer (2003) menyatakan bahwa orang akan dapat belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar daripada dengan kata-kata saja. Hasil penelitian Mayer menguatkan bahwa menyajikan gambar sangat penting dan tanpa menggunakan gambar siswa akan sulit menginterpretasikan pesan pembelajaran. Berdasarkan faktor tersebut multimedia flashcard layak digunakan dan secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian multimedia flashcard ini sudah valid menurut ahli media pembelajaran.

Hasil review dari ahli desain pembelajaran secara umum memberikan saran dan komentar terhadap penyempurnaan multimedia flashcard ini, yakni penulisan nama pengembang di depan cover. Berdasarkan hasil uji ahli desain pembelajaran bahwa multimedia flashcard, mendapatkan persentase sebesar 96% berada pada kualifikasi sangat baik. Menurut (Sudarma, dkk 2015), ada beberapa faktor yang menyebabkan tercapainya validitas baik dari segi desain pembelajaran dan komponen pembelajaran sebagai berikut : (1) dikaji dari aspek perumusan tujuan

pembelajaran, sudah dikembangkan berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar. Rumusan tujuan pembelajaran selanjutnya diikuti oleh luasnya cakupan materi, sehingga ulasan materi mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Selain kesesuaian cakupan materi, metode penilaian juga sudah berdasarkan rumusan kata kerja operasional, indikator atau tujuan pembelajaran. (2) karakteristik siswa yang menjadi sasaran pengguna bahan ajar multimedia flashcard. (3) proses pembelajaran dibangun berdasarkan strategi pembelajaran tertentu untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif. (4) bahan/isi pembelajaran disusun sesuai dengan kurikulum atau tujuan pembelajaran. Format bahan pembelajaran harus disesuaikan dengan pendekatan pembelajaran di setiap satuan pendidikan. Kelima, penilaian merupakan alat yang digunakan dalam mengukur sejauh mana keberhasilan dari tujuan pembelajaran, yang merupakan komponen penting yang perlu diperhatikan. Hasil review uji validitas yang dilakukan di sekolah yang berbeda dengan jumlah responden 18 orang siswa di TK Sartika Nyitdah Tabanan, yang terdiri dari belajar tinggi, hasil belajar sedang dan hasil belajar rendah. Berdasarkan data yang diperoleh pada aspek uji validitas, kualitas produk pengembangan multimedia flashcard mencapai tingkat persentase 92,90% berada pada kualifikasi sangat baik. Adapun alasan kenapa multimedia flashcard berada pada kualifikasi sangat baik dilihat dari multimedia flashcard harus dapat memotivasi siswa untuk semangat belajar, karena dengan menyajikan konten multimedia (seperti: teks, gambar, audio dan video) yang menarik maka siswa akan termotivasi untuk belajar. Kemenarikan multimedia flashcard pembelajaran memperoleh skor 5 (sangat baik) dikarenakan tampilan halaman yang menarik, penggunaan huruf, warna, pemilihan warna dan kemudahan dalam penggunaan multimedia flashcard sehingga dapat memotivasi dan menarik minat siswa untuk belajar. Selain itu penyajian materi, gambar dan video pendukung yang

menarik akan mendukung kualitas pembelajaran di dalam kelas sehingga menjadikan pembelajaran menyenangkan, inovatif, efektif dan efisien. Sehingga, multimedia flashcard ini valid menurut uji validitas di sekolah yang berbeda.

Uji coba lapangan merupakan tahapan implementasi multimedia flashcard dalam kondisi sebenarnya. Tessmer (1995) (dalam, Surya. 2014) mengatakan bahwa uji lapangan dapat dikatakan sebagai uji realitas (reality check), karena uji lapangan dilakukan di akhir menjelang suatu produk atau media pembelajaran disebarluaskan atau dipasarkan untuk digunakan oleh penggunanya. Uji coba lapangan menggunakan kelompok B TK Negeri Pembina Singaraja dengan jumlah siswa sebanyak 31 orang. Masa uji coba lapangan dilakukan selama dua kali pertemuan. Alokasi waktu satu kali pertemuan sebanyak 120 menit. Pada saat uji lapangan perangkat pembelajaran yang disiapkan adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Laptop, LCD Proyektor, sound, Multimedia Flashcard, Instrumen Evaluasi Multimedia Flashcard, instrumen pretest dan posttest. Berdasarkan penilaian siswa, tingkat kualifikasi Multimedia Flashcard yaitu 91,01% berada pada kualifikasi sangat baik. Tercapai kualifikasi baik dipengaruhi oleh beberapa faktor. Hasil penilaian siswa sejalan dengan penelitian Wirawan (2017) yang menyatakan bahwa Multimedia Flashcard sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan data uji validitas dan uji coba lapangan yang dipaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa Multimedia Flashcard yang dikembangkan ini rata-rata mendapat respon sangat baik dari responden.

Efektivitas pengembangan Multimedia Flashcard yang dilakukan dengan metode kuesioner diukur dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan terhadap 31 orang siswa kelompok B TK Negeri Pembina Singaraja melalui pretest dan posttest. Berdasarkan nilai pretest dan posttest 31 orang siswa tersebut, maka dilakukan uji-t untuk sampel berkorelasi.

Rata-rata nilai pretest siswa adalah 31,125 dan rata-rata nilai posttest siswa adalah 20,187. Setelah dilakukan penghitungan secara manual diperoleh hasil  $t_{hitung}$  sebesar 15,815. Kemudian harga  $t_{hitung}$  dibandingkan dengan harga  $t_{tabel}$  dengan  $db = n_1 + n_2 - 2 = 16 + 16 - 2 = 30$ . Harga  $t_{tabel}$  untuk  $db$  20 dan dengan taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ) adalah 2,042272. Dengan demikian, harga  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan (5%) pada kemampuan menyimak sebelum dan sesudah menggunakan Multimedia Flashcard pada anak Kelompok B TK Negeri Pembina Singaraja Tahun Pelajaran 2017/2018.

Dilihat dari konversi kemampuan menyimak anak Kelompok B TK Negeri Pembina Singaraja, nilai rata-rata posttest peserta didik 31,125 berada pada kualifikasi sangat baik. Melihat nilai rerata atau mean posttest yang lebih besar dari nilai rerata atau mean pretest, dapat dikatakan bahwa multimedia flashcard dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia flashcard memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan menyimak. Ini dikarenakan multimedia flashcard memberikan kemudahan pada siswa untuk memahami materi yang diberikan, dibandingkan dengan hanya menggunakan buku majalah dan metode ceramah saja. Dalam multimedia flashcard, materi yang disajikan dilengkapi dengan ilustrasi gambar dan video pendukung penjelasan yang berkaitan dengan konsep Tata Surya, planet mauoun satelit sehingga materi akan lebih mudah dipahami oleh siswa. Maka dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia flashcard layak digunakan untuk sumber belajar untuk TK Negeri Pembina Singaraja, dan diharapkan mampu membantu kinerja guru dalam proses pembelajaran dan siswa diharapkan dapat belajar secara mandiri di sekolah maupun di rumah.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan diatas, hasil analisis data dan pembahasan pada penelitian ini, maka dapat dipaparkan rancang bangun multimedia flashcard ini

dibuat dalam kerangka multimedia. Adapun konten yang dimuat dalam multimedia flashcard yang dikembangkan yaitu: Menganalisis tema pembelajaran yaitu: (1) Tatasurya (2) Planet, dan (3) Satelit. Tahapan-tahapan model pembelajaran dalam multimedia flashcard diadaptasi dari langkah-langkah pengembangan multimedia secara umum, adapun kontenkonten multimedia yang terdapat dalam multimedia seperti: teks, gambar, animasi audio dan video yang dikembangkan pada semua tahapan dari model pengembangan ADDIE. Selanjutnya tahap implementasi ini difokusikan untuk mengimplementasikan produk yang dibuat setelah melalui proses analisis, desain, dan pengembangan. Pada tahap akhir yaitu evaluasi atau penilaian dilakukan untuk memvalidasi produk yang telah dibuat melalui uji ahli produk. Uji validasi produk bertujuan untuk menguji tingkat keajegan produk yang sudah dibuat. Hasil uji coba multimedia flashcard diukur melalui uji ahli (uji ahli isi, media, dan desain pembelajaran) dan uji coba produk (uji validitas, dan lapangan). Hasil uji ahli dan produk secara keseluruhan menyatakan multimedia flashcard layak untuk diimplementasikan ke sekolah tempat penelitian

Efektivitas hasil pengembangan produk multimedia flashcard dianalisis dengan teknik analisis statistik inferensial (uji-t sampel berkorelasi) menemukan bahwa hasil uji-t diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 15,815. Kemudian harga  $t_{hitung}$  dibandingkan dengan harga  $t_{tabel}$  dengan  $db = n_1 + n_2 - 2 = 16 + 16 - 2 = 30$ . Harga  $t_{tabel}$  untuk  $db$  20 dan dengan taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ) adalah 2,042272. Dengan demikian, harga  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan (5%) pada kemampuan menyimak sebelum dan sesudah menggunakan multimedia flashcard pada anak Kelompok B TK Negeri Pembina Singaraja Tahun Pelajaran 2017/2018. Harapan kedepannya, kepada siswa disarankan agar dapat memanfaatkan multimedia flashcard secara optimal. multimedia flashcard tidak hanya dimanfaatkan di sekolah saja, namun



dapat dimanfaatkan di mana dan kapan saja pada saat siswa ingin belajar. Dengan pemanfaatan multimedia flashcard secara maksimal, maka diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat lebih optimal. Kepada guru mata pelajaran khususnya guru kelas hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran untuk menciptakan pemahaman yang lebih cepat terhadap proses pembelajaran dan menggunakan multimedia flashcard sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar siswa dan pembelajaran menjadi lebih efektif lagi. Kepada sekolah disarankan agar guru-guru dapat mengembangkan kreativitas dan lebih mengaktifkan siswa dalam proses belajar mengajar melalui model-model pembelajaran yang inovatif. Selain itu pihak sekolah juga harus menambah sarana dan prasarana penunjang proses pembelajaran agar proses pembelajaran nantinya lebih efektif dan mampu menambah daya tarik siswa dalam memahami materi pembelajaran. Kepada peneliti lain dapat bermanfaat untuk memperoleh pengalaman langsung dan hasil penelitian ini dapat menjadi informasi bagi para peneliti bidang pendidikan untuk meneliti aspek atau variabel lain yang diduga memiliki kontribusi terhadap konsep-konsep dan teori-teori dalam pembelajaran.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam proses penyusunan skripsi ini tentu banyak mendapat bimbingan, dorongan, arahan, dan saran dari berbagai pihak. Untuk itu, diucapkan terima kasih yang tulus sebesar-besarnya kepada beberapa pihak sebagai berikut.

- 1) Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., Kons., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas berbagai kebijakannya sehingga studi ini dapat terselesaikan.
- 2) Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd., selaku Pembantu Dekan I yang telah memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian.
- 3) Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan yang telah

memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.

- 4) Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd, selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan, motivasi, petunjuk, dan bimbingan yang sangat bermanfaat selama penyusunan skripsi ini.
- 5) I Gde Wawan Sudhata, S.Pd., S.T., M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan, motivasi, petunjuk, dan bimbingan yang sangat bermanfaat selama penyusunan skripsi ini.
- 6) Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd, selaku ahli desain pembelajaran yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran dan motivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
- 7) Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd, selaku ahli media pembelajaran yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran dan motivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
- 8) Ni Made Sumpeni, S.Pd, M.Si, Kepala TK Negeri Pembina Singaraja yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah yang dipimpinnya.
- 9) Ni Made Rediarpi, S.Pd., AUD selaku ahli isi sekaligus guru Kelas Kelompok B TK Negeri Pembina Singaraja atas saran, bantuan dan kerjasamanya selama penelitian. Siswa-siswi Kelompok B TK Negeri Pembina Singaraja, atas semua kerjasamanya selama penelitian. Semua pihak yang turut dalam proses membantu penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

### DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A Gede. 2014. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jogyakarta: Aditya Media.
- Aisyah, Siti & dkk. 2007. Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini. Jakarta:

- Universitas Terbuka. Cek cara membuat daftar pustaka
- Arief S. Sadiman dkk. 1993. Media Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2002. Media Pembelajaran. Jakarta: Fajar Interpratama Offset.
- Arsyad, Azhar. 2013. Media pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Candiasa, I Made. 2011. Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS. Singaraja : Undiksha Press
- Dantes, Nyoman. 2012. Metode Penelitian. Yogyakarta: Andi.
- Dhieni, N., dkk. (2008). Metode Pengembangan Bahasa. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Koyan, I Wayan. 2011. Statistik Pendidikan Teknik Analisis Data Kuantitatif. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Mahadewi, L.P.P., & Sukmana, A.I.W.I.Y. 2015. Text-Based Programming; Konsep Dasar & Aplikasi Pengembangan Produk Pendidikan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Masitoh. 2004. Strategi Pembelajaran TK. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ricard, Mayer. E. 2009. Multimedia Learning. Cambridge.
- Nur. Farida. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Macromedia Flash 8 Sebagai Sumber Belajar Bagi Peserta didik Mts Kelas Viii Semester 2 (Materi Pokok Ibadah Haji Dan Umrah). Skripsi. Yogyakarta. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Sanjaya, Wina. 2008. Sistem Pembelajaran. Bandung: Prnadamedia Group.
- Subali, Bambang. 2011. \_\_\_\_\_ .Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sudarma, I.K., & dkk. 2015. Desain Pesan Kajian Analisis Dsain Visual Teks dan Image. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudatha, I Gde Wawan. 2015. Desain Multimedia Pembelajaran. Yogyakarta: Media Akademi.
- Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. Statistik Nonparametris untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2013. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Suryana, Made. dkk. 2014. "Pengembangan Bahan Ajar Cetak Menggunakan Model Hannafin & Peck Untuk Mata Pelajaran Rencana Anggaran Biaya". Volume 4.
- Tarigan, Henry. Guntur 1986. Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung :Angkasa
- Tegeh, I.M., & Kirna, I.M. 2010. Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.