



Multimedia Interaktif Sub Tema Profesi untuk Pembelajaran Anak Usia Dini

Ni Kadek Anik Pratiwi^{1*}, Luh Ayu Tirtayani²

^{1,2}Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received 27 Mei 2021

Revised 29 Mei 2021

Accepted 09 Juli 2021

Available online 25 Agustus 2021

Kata Kunci:

Multimedia, Interaktif, Profesi

Keywords:

Multimedia, Interactive, Profession



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Dalam kegiatan pembelajaran daring guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran dan membutuhkan bantuan media untuk menunjang proses pelaksanaan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun dan menguji validitas multimedia interaktif pada sub tema profesi untuk anak usia dini. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini terdiri dari ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan 3 orang anak usia dini dengan kemampuan yang berbeda-beda. Metode pengumpulan data dilakukan menggunakan metode non tes dengan instrumen berupa kuisioner. Data hasil penelitian kemudian diolah menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji ahli isi media pembelajaran memperoleh skor 95% dengan kategori sangat baik, hasil uji ahli desain pembelajaran memperoleh skor 87,05% dengan kategori baik, uji ahli media memperoleh skor 85% dengan kategori baik, dan hasil uji coba perorangan memperoleh hasil 91,67% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa produk multimedia interaktif sub tema profesi ini layak digunakan dan dikembangkan untuk pembelajaran anak usia dini. Implikasi dari penelitian ini yaitu produk multimedia interaktif ini bisa menjadi solusi atas permasalahan pada pembelajaran daring, khususnya pada materi profesi anak usia dini yang akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi.

ABSTRACT

In online learning activities, teachers have difficulty in conveying material in the learning process and require media assistance to support the learning implementation process. This study aims to describe the design and test the validity of interactive multimedia on the sub-themes of professions for early childhood. This research is a type of development research using the ADDIE development model. The subjects involved in this study consisted of learning content experts, instructional design experts, learning media experts and 3 early childhood children with different abilities. The method of data collection was carried out using a non-test method with an instrument in the form of a questionnaire. The research data were then processed using qualitative and quantitative descriptive analysis techniques. The results showed that the learning media content expert test obtained a score of 95% with a very good category, the results of the instructional design expert test obtained a score of 87.05% in the good category, the media expert test obtained a score of 85% in the good category, and the results of individual trials obtained the result is 91.67% with very good category. Based on the results of the analysis, it can be concluded that this professional sub-theme interactive multimedia product is feasible to use and develop for early childhood learning. The implication of this research is that this interactive multimedia product can be a solution to problems in online learning, especially in early childhood professional material which will make the learning process more varied.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang cukup penting dalam proses pembangunan suatu bangsa. Pendidikan dapat membentuk sumber daya manusia dari segi fisik, mental, maupun emosional serta menanamkan nilai-nilai untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi masa yang akan datang (Zulmal & Hidayati, 2017; Heriyansyah, 2018). Hal tersebut bisa dipersiapkan sejak masa pendidikan anak usia

*Corresponding author.

E-mail addresses: anikpratiwi1999@gmail.com (Ni Kadek Anik Pratiwi)

dini. Masa ini merupakan waktu yang tepat untuk memberikan dasar dan pondasi dalam hal pendidikan kepada peserta didik, karena masa ini adalah masa yang paling baik dalam perkembangan otak dan tepat untuk menggali potensinya (Hanafri et al., 2017; Khairi, 2018).

Usia anak pada pendidikan anak usia dini berkisar antara 1-5 tahun yang merupakan masa *golden age*. Pada usia ini anak cenderung belajar sambil bermain sehingga kegiatan pembelajaran harus mampu mengkreasikan dan memadukan proses pembelajaran dengan bermain untuk menarik perhatian siswa dalam belajar (Setiawan et al., 2019). Melalui kegiatan bermain anak bisa beradaptasi dengan lingkungannya sehingga bisa berkembang menjadi lebih dewasa (Hidayat et al., 2020; Solfema et al., 2018). Terlebih lagi di jaman yang maju seperti saat ini, guru yang dapat memanfaatkan teknologi akan memiliki nilai tambah bagi dirinya dan berdampak positif bagi pembelajaran (Febrialismanto, 2021; Rozi & Khomsatun, 2019).

Hanya saja di masa pandemi saat ini penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih tergolong rendah (Wulandari et al., 2021). Banyak guru yang belum mampu memanfaatkan teknologi dengan baik sehingga proses pembelajaran daring belum dapat terlaksana dengan maksimal (Rasidi et al., 2021). Dalam kegiatan pembelajaran daring guru cenderung hanya memberikan tugas kepada siswa tanpa memberikan pemaparan materi, sehingga berakibat pada rendahnya tingkat pemahaman siswa. Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang telah dilakukan di TK Negeri Pembina Badung. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran masih bersifat monoton. Di masa pandemi seperti saat ini guru hanya memberikan tugas dan *project* kepada siswa, tanpa memberikan materi pembelajaran. Keterbatasan pemberian materi ini disebabkan oleh kurangnya ketersediaan media yang dimiliki guru, yang kemudian berdampak pada proses pembelajaran yang terseksan membosankan dan monoton.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut serta menciptakan proses pembelajaran bermakna bagi siswa yakni dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu media yang dianggap sesuai yakni media berupa multimedia interaktif yang disajikan dalam bentuk digital. Multimedia merupakan salah satu media pembelajaran yang sangat banyak digunakan pada pembelajaran saat ini. Multimedia memiliki kemenarikan tersendiri karena dapat melibatkan panca indera dan membantu guru dalam upaya membuat pembelajaran interaktif dan inovatif (Haryanto & Friana, 2018; Novitasari, 2019). Dengan perkembangan teknologi seperti saat ini, membuat multimedia dapat diakses melalui Getget yang merupakan alat elektronik multifungsi yang sangat sering digunakan pada kegiatan sehari-hari (Hadary et al., 2019; Muhson, 2010). Maka dari itu multimedia dalam pembelajaran dapat dimanfaatkan secara optimal untuk membantu guru dalam proses pembelajaran.

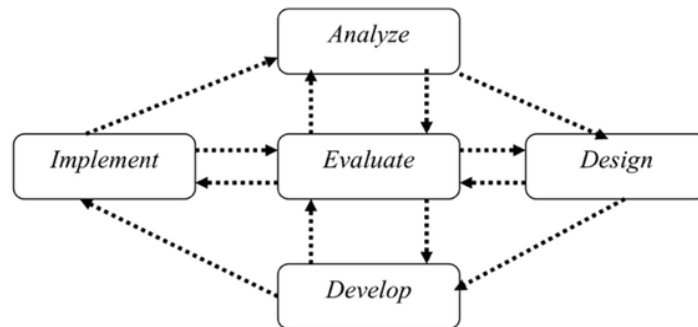
Multimedia interaktif yang disajikan dalam bentuk digital dirasa sangat sesuai dengan proses pembelajaran daring karena pada dasarnya proses pembelajaran daring lebih banyak berorientasi pada perangkat digital, sehingga multimedia interaktif bersifat fleksibel bisa digunakan pada pembelajaran daring (Suhendro, 2020). Penggunaan media pembelajaran multimedia dapat menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan bagi anak (Muhson, 2010; Paseleng & Arfiyani, 2015). Multimedia interaktif berkaitan dengan komunikasi dua arah atau lebih yaitu pengguna dan aplikasi sehingga memungkinkan pembelajaran yang aktif (Lestari, 2020).

Penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penggunaan multimedia interaktif menyebutkan bahwa multimedia interaktif merupakan media yang sangat layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini (Fathimah & Ishartiwi, 2018). Penelitian lainnya juga menyebutkan bahwa multimedia merupakan media yang layak untuk dikembangkan karena memiliki nilai validitas sangat baik dan mampu meningkatkan kemandirian anak usia dini dalam kegiatan belajar. Selain mampu meningkatkan kemampuan berhitung dan meningkatkan kemandirian anak multimedia interaktif juga sangat cocok digunakan untuk menstimulasi aspek perkembangan kognitif dan bahasa anak usia dini (Widyatmojo & Muhtadi, 2017). Berdasarkan pada hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa multimedia interaktif merupakan media yang sangat layak untuk dikembangkan dan digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini, karena mampu meningkatkan kompetensi kognitif anak serta mampu meningkatkan keterampilan berbahasa. Hanya saja pada penelitian sebelumnya belum terdapat kajian mengenai penggunaan multimedia interaktif pada materi profesi anak, sehingga penelitian ini difokuskan pada pengembangan media untuk pembelajaran profesi. Adapun tujuan dari penelitian ini yakni untuk mendeskripsikan rancang bangun dan menguji validitas multimedia interaktif pada sub tema profesi untuk anak usia dini.

2. METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*), yang dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri

atas 5 tahap pengembangan yang terdiri dari tahap analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Rancangan pelaksanaan pengembangan menggunakan model ADDIE dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tahap Penelitian Model ADDIE (Tegeh, 2014)

Subjek penelitian ini berjumlah lima orang yang terdiri dari 1 orang ahli isi pembelajaran, 1 orang ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran, dan pada uji perorangan menggunakan tiga orang anak kelompok B TK Negeri Pembina Badung yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran merupakan seorang ahli dari Universitas Pendidikan Ganesha. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kuesioner. Kuesioner diberikan pada uji validitas yang dilakukan oleh para ahli dan juga uji coba perorangan yang dilakukan oleh anak-anak kelompok B TK. Kuisisioner yang diberikan kepada subjek digunakan untuk mengumpulkan informasi terkait menentukan kelayakan produk multimedia interaktif. Jenis data yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari data kuantitatif dan data kualitatif. Data yang sudah terkumpul pada kuesioner kemudian diolah dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Adapun kisi-kisi instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada uji validitas dan uji coba perorangan disajikan pada tabel 1,2,3, dan 4.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Isi Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Kurikulum	1. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan indikator	1, 2	3
		2. Kesesuaian tujuan pembelajaran	3	
		1. Ketepatan materi	4	
		2. Kemenarikan materi	5	
		3. Materi mudah dipahami	6	
2	Materi	4. Kebenaran materi	7	8
		5. Kesesuaian materi dengan kehidupan nyata	8	
		6. Materi didukung media yang tepat	9	
		7. Pentingnya materi	10	
3	Kebahasaan	8. Materi membantu mengingat kemampuan dan pengetahuan sebelumnya	11	3
		1. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	12	
		2. Bahasa sesuai dengan karakteristik anak	13	
4	Evaluasi	3. Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten	14	1
		1. Kejelasan target hasil belajar	15	
Jumlah				15

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Tujuan	1. Kejelasan tujuan pembelajaran	1, 2	3
		2. Konsistensi antara tujuan, materi dan evaluasi	3	
2	Strategi	1. Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi anak	4	6
		2. Memberikan kesempatan pada anak belajar	5	

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
		mandiri		
		3. Penyampaian materi menarik dan sesuai dengan karakteristik anak	6, 7	
		4. Penyampaian materi memberikan langkah-langkah yang logis	8	
		5. Memberikan petunjuk belajar	9	
3	Evaluasi	1. Diberikan evaluasi untuk mengukur kemampuan anak	10	2
Jumlah				10

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
		1. Desain tampilan	1	
		2. Penggunaan gambar yang mendukung pembelajaran	2	
		3. Keterbacaan teks	3	
1	Desain Pesan	4. Penggunaan jenis huruf, ukuran dan spasi tulisan yang tepat	4	8
		5. Komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi	5	
		6. Penggunaan animasi yang tepat	6	
		7. Penggunaan dubbing yang tepat	7	
		8. Penggunaan sound effect yang tepat	8	
2	Pengoperasian	1. Kemudahan penggunaan media	9	3
		2. Media dapat digunakan secara berulang	10	
		3. Diberikan petunjuk penggunaan	11	
3	Ketepatan, Teknik, Kejelasan	1. Media yang digunakan dapat membantu pemahaman materi	12	3
		2. Konsistensi dengan tema	13	
		3. Media dapat membangkitkan motivasi anak	14	
		4. Keakuratan materi yang digunakan	15	
Jumlah				15

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Perorangan

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
		1. Desain Produk	1	
1	Desain Pesan	2. Kejelasan gambar	2	4
		3. Keterbacaan teks	3	
		4. Kejelasan suara	4	
2	Materi	1. Ketepatan isi materi	5	2
		2. Kemudahan pemahaman materi	6	
		3. Kebermanfaatan media pembelajaran	7	
3	Pengoperasian	1. Kemudahan pengoperasian	8	2
		2. Diberikan petunjuk penggunaan	9	
4	Motivasi	1. Media memberikan motivasi anak dalam belajar	10	1
Jumlah				10

Hasil analisis data disajikan dalam bentuk persentase yang kemudian dikonversikan kedalam tabel konversi skala 5. Adapun tabel konversi skala 5 dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

No.	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1	90 – 100	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
2	75 – 89	Baik	Sedikit Revisi
3	65 – 79	Cukup	Direvisi Secukupnya

No.	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
4	55 – 64	Kurang	Banyak Hal Yang Direvisi
5	1 – 54	Sangat Kurang	Diulang Membuat Produk

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan pengembangan, diantaranya adalah. Tahap pengembangan pertama yakni tahap analisis yang dilakukan dengan menganalisis kompetensi yang dituntut pada peserta didik, analisis karakteristik pada kapasitas belajar, pengetahuan, keterampilan, sikap dan aspek lain yang terkait pada peserta didik serta analisis materi yang dilakukan sesuai dengan tuntutan kompetensi. Dari analisis yang telah dilakukan, ditemukan hasil bahwa dalam proses pembelajaran daring anak cenderung merasa bosan jika guru menggunakan media cetak dalam menyampaikan materi. Apalagi dengan adanya pandemi covid-19 yang berakibat pada rendahnya kualitas belajar siswa.

Tahap pengembangan yang kedua yakni tahap perancangan. Tahap perancangan dilakukan dengan merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu berupa multimedia interaktif pada sub tema profesi. Proses perancangan media diperlukan agar pada tahap pengembangan multimedia interaktif dapat dilaksanakan dengan mudah karena sudah memiliki perencanaan yang sistematis. Perancangan yang akan dilakukan meliputi kegiatan perancangan materi macam-macam profesi, gambar, storyboard, penyusunan jadwal dan instrumen penilaian diantaranya uji ahli media pembelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli isi pembelajaran, uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji lapangan. Multimedia interaktif sub tema profesi ini akan dirancang dengan menarik, dengan tujuan agar saat anak membuka multimedia ini dapat menambah minat, rasa ingin tahu, dan antusias anak dalam mempelajarinya. Dalam multimedia interaktif ini juga dilengkapi dengan pengenalan macam-macam profesi, gambar, suara dan game yang tentunya akan membuat anak lebih termotivasi dalam belajar.

Tahap ketiga yakni tahap pengembangan, yang dilaksanakan dengan menerjemahkan spesifikasi produk dalam bentuk fisik, yang akan menghasilkan prototype produk pengembangan. Kegiatan pada tahap pengembangan, yakni pencarian dan pengumpulan sumber atau referensi, pembuatan gambar-gambar ilustrasi, pengetikan, pengaturan layout, penyusunan instrumen evaluasi dan lain-lain. Pada tahap ini juga dilakukan kegiatan pemilihan dan menyeleksi unsur-unsur dalam produk agar sesuai dengan materi dan menarik. Setelah produk selesai dikembangkan dilakukan tahap keempat pada penelitian yakni tahap implementasi. Tahap implementasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kualitas/kelayakan dari pengembangan multimedia interaktif sub tema profesi ini. Sejauh mana produk yang dikembangkan dapat menarik dan memberikan motivasi pada anak sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Implementasi dilakukan kepada oleh para ahli diantaranya ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan anak kelompok B pada uji coba perorangan. Tahap kelima yakni tahap evaluasi yang dilakukan dengan membandingkan hasil dari uji coba produk oleh para ahli diantaranya yaitu ahli isi pembelajaran, ahli media pembelajaran dan ahli desain pembelajaran. Hasil uji validitas produk oleh para ahli yang terdiri dari ahli isi pembelajaran, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran dan anak kelompok B pada uji coba perorangan dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Persentase Hasil Validitas Media Domino Multimedia Interaktif

No	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas (%)	Kualifikasi Persentase
1.	Uji Ahli Isi Pembelajaran	95,00	Sangat Baik
2.	Uji Ahli Desain Pembelajaran	87,05	Baik
3.	Uji Ahli Media Pembelajaran	85,00	Baik
4.	Uji Coba Perorangan	91,67	Sangat Baik

Pembahasan

Penelitian ini mengembangkan sebuah multimedia interaktif pada sub materi profesi, untuk anak usia dini. Materi sub tema profesi merupakan salah satu materi yang sulit dipahami oleh anak tanpa adanya dukungan dari media yang tepat. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran daring sangat minim karena cenderung menggunakan media visual. Kurangnya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran menjadikan anak mudah merasa bosan dan kurangnya pemahaman anak terhadap materi yang dipelajari (Baharuddin, 2020; Harahap et al., 2021). Oleh karena itu dikembangkan sebuah media pembelajaran multimedia interaktif dengan sub tema profesi untuk

mendukung proses pembelajaran pada anak. Multimedia interaktif yang dikembangkan berisikan materi, gambar, audio dan game yang dikemas dengan menarik sehingga anak akan lebih termotivasi dalam belajar. Selain itu media yang dikembangkan juga bersifat fleksibel yang dapat digunakan secara daring maupun luring.

Berdasarkan analisis hasil penelitian terdapat 4 temuan yang didapatkan pada penelitian pengembangan ini. Adapun temuan-temuan tersebut terdiri dari: **Temuan pertama** menunjukkan bahwa Hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli isi pembelajaran memperoleh skor 95,00% dengan kualifikasi sangat baik. Media multimedia interaktif ini disusun berdasarkan kebutuhan dalam proses pembelajaran. Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah lemahnya pelaksanaan proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru (Permana & Nourmavita, 2017). Proses pembelajaran untuk anak usia dini memerlukan metode pembelajaran yang menarik dan terkini, karena pembelajaran secara konvensional cenderung membosankan bagi siswa dan membuat rasa ingin tahu bisa berkurang (Kaffah et al., 2020; Pramana, 2020). Merancang suatu pembelajaran harus dipersiapkan dengan matang agar isi atau materi yang ingin disampaikan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, karena proses pembelajaran bukanlah hal yang sederhana untuk dilaksanakan.

Temuan kedua menunjukkan bahwa hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli desain pembelajaran memperoleh skor 87,05% dengan kualifikasi baik. Setiap anak memiliki kemampuan memahami materi yang berbeda-beda. Sehingga proses pembelajaran harus dirancang dan disesuaikan dengan kebutuhan anak. Pendidikan anak usia dini merupakan waktu yang paling tepat untuk menanamkan dasar atau konsep untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak, karena pada masa ini adalah masa perkembangan otak anak paling baik (Adijaya, 2018; Khairi, 2018). Pada pembelajaran daring seperti saat ini guru sulit untuk melaksanakan proses pembelajaran yang efektif. Ada tiga permasalahan yang biasa muncul dalam pembelajaran daring yaitu penggunaan materi, interaksi dalam belajar, dan suasana belajar (Mansyur, 2020). Hal tersebut membuat guru sulit untuk bisa memaksimalkan masa perkembangan anak usia dini, sehingga guru harus menggunakan media pembelajaran kreatif.

Temuan ketiga, menunjukkan bahwa hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran memperoleh skor 85,00% dengan kualifikasi baik. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran memiliki nilai lebih dan keunggulan dalam penerapannya. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran membuat pembelajaran menjadi ramah dan menyenangkan sehingga anak menjadi termotivasi dalam belajar (Sudaryono et al., 2018). Multimedia interaktif dapat meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran di kelas (Munawaroh et al., 2021). Penggunaan multimedia dalam pembelajaran pada saat ini sangat dibutuhkan untuk membuat pembelajaran lebih kreatif. Pembelajaran yang kreatif akan berdampak positif pada proses pembelajaran dan juga kepada anak.

Temuan ketiga menunjukkan bahwa hasil uji coba perorangan yang dilakukan oleh anak kelompok B TK Pembina Badung memperoleh skor 91,67% dengan kualifikasi sangat baik. Penggunaan multimedia interaktif yang dikembangkan ini memperoleh respon yang positif dari anak. Anak sangat antusias dalam menggunakan produk multimedia interaktif ini. Guru berperan sebagai pendidik harus bisa mengikuti perkembangan teknologi agar bisa membeikan pengaruh positif pada proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Norita & Hadiyanto, 2021; Rahelly, 2018). Perkembangan teknologi yang semakin maju harus bisa diikuti oleh guru sebagai pelaksana proses pembelajaran. Teknologi memiliki pengaruh yang kuat dalam pembelajaran seperti saat ini, sehingga guru juga harus mampu mengikuti perkembangannya.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini sejalan dengan hasil yang diperoleh oleh penelitian sebelumnya, dimana hasil penelitian sebelumnya juga menyebutkan bahwa multimedia interaktif merupakan media yang sangat layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini (Fathimah & Ishartiwi, 2018). Penelitian lainnya juga menyebutkan bahwa multimedia merupakan media yang layak untuk dikembangkan karena memiliki nilai validitas sangat baik dan mampu meningkatkan kemandirian anak usia dini dalam kegiatan belajar. Selain mampu meningkatkan kemampuan berhitung dan meningkatkan kemandirian anak multimedia interaktif juga sangat cocok digunakan untuk menstimulasi aspek perkembangan kognitif dan bahasa anak usia dini (Widyatmojo & Muhtadi, 2017).

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang didukung oleh hasil penelitian terdahulu, dapat dikatakan bahwa multimedia interaktif merupakan media yang sangat layak untuk dikembangkan dan digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini, karena mampu meningkatkan kompetensi kognitif anak serta mampu meningkatkan keterampilan berbahasa. Implikasi dari penelitian ini yaitu produk multimedia interaktif ini bisa menjadi solusi atas permasalahan pada pembelajaran daring, khususnya pada materi profesi anak usia dini yang akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi.

4. SIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa media video animasi media video animasi bertema Tri Hita Karana sangat valid dan layak untuk dikembangkan karena, mampu meningkatkan kemampuan afektif anak. Hasil ini dapat dilihat berdasarkan pada hasil uji validitas dan uji coba perorangan.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Adijaya, N. (2018). persepsi mahasiswa terhadap materi ajar pada pembelajaran online. *Wanastra: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 10(2), 105–110. <https://doi.org/10.31294/w.v10i2.3931>.
- Agung, A. A. G. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Aditya Media Publishing.
- Baharuddin, I. (2020). Pembelajaran Bermakna Berbasis Daring Ditengah Pandemi Covid-19. *Journal of Islamic Education Management*, 1(2), 79–88. <https://doi.org/10.24256/KELOLA.V5I2.1377>.
- Fathimah, N. S., & Ishartiwi, I. (2018). Pengembangan multimedia permainan interaktif pembelajaran berhitung bagi anak diskalkulia usia prasekolah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 115–128. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15541>.
- Febrialismanto. (2021). Perbedaan Kemampuan Guru Menggunakan TIK Untuk Pengembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1603–1615. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.743>.
- Hadary, F., Yuniarni, D., Wulandari, R. S., Siahaan, S., & Mawarni, D. (2019). Multimedia Interaktif Berbasis Sumber Daya Alam Khas Kalbar Dalam Pembelajaran Di Paud. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 35–42. <https://doi.org/10.24853/yby.3.1.34-52>.
- Hanafri, M. I., Ramdhan, S., & Nisa, K. (2017). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Profesi Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS6. *Jurnal Sisfotek Global*, 7(2), 38–44. <https://doi.org/10.38101/sisfotek.v7i2.148>.
- Harahap, S. A., Dimiyati, D., & Purwanta, E. (2021). Problematika Pembelajaran Daring dan Luring Anak Usia Dini bagi Guru dan Orang tua di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1825–1836. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1013>.
- Haryanto, & Friana, B. (2018). Aplikasi Permainan Edukatif Mengaji Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknik Informatika Unis*, 6(1), 8–16. <https://doi.org/10.33592/jutis.Vol6.Iss1.36>.
- Heriyansyah. (2018). Guru Adalah Manajer Sesungguhnya Di Sekolah. *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(01), 116–127. <https://doi.org/10.30868/im.v1i01.218>.
- Hidayat, B. R. N., Nabil, P. S., Firmansyah, R., Muhtar, W., Mas, A., Ramli, R., Latif, A., & Robbani, F. J. (2020). Media Pembelajaran “ Singa Sang Raja Hutan ” Berbasis Aplikasi Adobe Flash untuk Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 2. <https://doi.org/10.35473/ijec.v2i2.536>.
- Kaffah, S. A., Arafah, R. N., Rahimsyah, M. L., Nurfauziah, A., Alpriansah, A. B., Ziaul, D., Iskandar, H., Isada, G. J., & Firmansyah, R. (2020). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Mengenai Pengenalan Nama Buah dalam Tiga Bahasa untuk Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 2. <https://doi.org/10.35473/ijec.v2i2.542>.
- Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, 2(2), 15–28. <https://ejournal.iaig.ac.id/index.php/warna/article/view/87/91>.
- Mansyur, A. R. (2020). Dampak COVID-19 Terhadap Dinamika Pembelajaran Di Indonesia. *Education and Learning Journal*, 1(2), 113. <https://doi.org/10.33096/eljour.v1i2.55>.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>.
- Munawaroh, H., Eka, A., Widiyani, Y., & Muntaqo, R. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Alam Semesta pada Anak Usia 4-6 Tahun*. 5(2), 1164–1172. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.619>.
- Norita, E., & Hadiyanto, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kognitif Berbasis Multimedia di TK Negeri Pembina Padang. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 561–570. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.783>.
- Novitasari, K. (2019). Penggunaan Teknologi Multimedia Pada Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 3(01), 50. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v3i01.1435>.
- Paseleng, M. C., & Arfiyani, R. (2015). Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 131. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i2.p131-149>.

- Permana, E. P., & Nourmavita, D. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Materi Mendeskripsikan Daur Hidup Hewan Di Lingkungan Sekitar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 10(2), 79–85. <https://doi.org/10.33369/pgsd.10.2.79-85>.
- Pramana, C. (2020). Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Dimasa Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 2(2), 116–124. <https://doi.org/10.35473/ijec.v2i2.557>.
- Rahelly, Y. (2018). Implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Di Sumatera Selatan. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(2), 381–390. <https://doi.org/10.21009/jpud.122.21>.
- Rasidi, M. A., Hikmatullah, N., & Sobry, M. (2021). Hambatan guru dalam pembelajaran daring: Studi kasus di kelas V MIN 2 Kota Mataram. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 159. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.159-174>.
- Rozi, F., & Khomsatun, K. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Warna Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Menggunakan Adobe Flash Berbasis Android. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 4(1), 12. <https://doi.org/10.29100/jipi.v4i1.781>.
- Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Suthoni. (2019). Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *JINOTEK (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 39–44. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p039>.
- Solfema, Wahid, S., & Pamungkas, A. H. (2018). Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Bahan Lingkungan dalam Mengatasi Permasalahan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *KOLOKIUUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 6(2), 107–111. <https://doi.org/10.24036/kolokium-pls.v6i2.12>.
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sudaryono, S., Desrianti, D. I., & Maulida, S. N. (2018). Media Animasi Interaktif Untuk Anak Usia Dini Pada Ra Yasir Tangerang. *ICIT Journal*, 4(2), 168–179. <https://doi.org/10.33050/icit.v4i2.91>.
- Suhendro, E. (2020). Strategi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(3), 133–140. <https://doi.org/10.14421/jga.2020.53-05>.
- Tegeh, I. M. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Widyatmojo, G., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbentuk game untuk menstimulasi aspek kognitif dan bahasa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 38. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10194>.
- Wulandari, H., Turmudi, T., Purnama, A. L., Ginting, D. I., Robiatussa'diyah, D., Dewi, G. Y., Agustin, N. E., Hasan, N. A. F., & Lestari, S. D. (2021). Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT untuk Menanggulangi Dampak Covid-19 dalam Bidang Pendidikan. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 145–153. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v2i2.956>.
- Zulmal, F. R., & Hidayati, A. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Adobe Captivate 9 Dalam Penanaman Nilai Kemandirian Anak Usia Dini. *Inovtech*, 2(1). <https://doi.org/10.24036/inovtech.v2i01.106>.